Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

5000 € PREMIU

9 GB



JOC FULL!

KNIGHTS OF THE TEMPLE
INFERNAL CRUSADE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

Noiembrie 2007 13,5 LEI

REVIEW
World in Conflict

REVIEW
Stranglehold

REVIEW
FIFA 08

HANDS-ON
Crysis

GUILD WARS
EYE OF THE NORTH



FAR CRY 2



TABULA RASA



9 TV TUNER-E EXTERNE



DEMO FOOTBALL MANAGER 2008 ■ CLIVE BARKER'S JERICHO ■ OSHIRO ■ RACE 07 - THE WTCC GAME ■ SEGA RALLY ■ TARR CHRONICLES ■ WORLD IN CONFLICT **MODS** MINERVA: METASTASIS 3 (HL 2) ■ OBLIVION MOD PACK (TES IV: OBLIVION) **FILME** ARMY OF TWO ■ A VAMPYRE STORY ■ ASSASSIN'S CREED ■ FAR CRY 2 **DRIVERE** ATI CATALYST ■ NVIDIA FORCEWARE **FREEWARE** ACROBAT READER 8.1 ■ CCLEANER ■ CDBURNERXP ■ VLC MEDIA PLAYER 0.8.6C **EXTRA** BMW M3 CHALLENGE (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ SCORCHED3D (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ BIOSHOCK ARTBOOK ■ GUILD WARS: EYE OF THE NORTH MAP

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 22.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.



... un PC şi trei console...

Avem un PC şi trei console. Partea bună este că, în ultimul timp, războiul PC – console s-a stins şi tot mai multe persoane au început să vadă şi avantajele oferite de PlayStation, Wii sau Xbox. Pe lângă faptul că nu aruncăm banii pe upgrade-uri, avem şi o mulţime de jocuri care sunt mult mai bine realizate decât pe PC. Evident, varianta ideală este cea în care îţi poţi permite şi un PC de ultimă generaţie şi, dacă se poate, cele trei console. În momentul de faţă, toată afacerea ar costa aproape 3.000 de euro, sumă destul de mare chiar şi pentru ţări mai dezvoltate decât România. În schimb, chiar şi PC-urile gamerilor cu vechime au început să fie „susţinute" de una din cele trei console. Şi dacă discuţia PC vs. console şi-a pierdut din popularitate, a devenit tot mai atractivă susţinerea uneia din cele trei console. Din păcate, discuţia trece cu uşurinţă de la comparaţiile preţ/ performanţă la încântarea cu care unii prevăd sfârşitul uneia dintre console. Aşa s-a întâmplat şi cu primul Xbox, ba chiar şi cu PlayStation-ul după lansarea PS2-ului. Acesta din urmă nu doar că nu a însemnat sfârşitul consolei oferite de Sony, dar a devenit consola cel mai bine vândută din toate timpurile, cu peste 120 de milioane de unităţi vândute. Acest editorial nu este o pledoarie pentru PlayStation 3, ci pentru necesitatea concurenţei în orice domeniu. Concurenţa este cea care aduce reducerile de preţ şi care stimulează îmbunătăţirea calităţii unui produs. Dacă în momentul lansării din luna martie PS3-ul costa în România 2000 de lei, iată că acum avem la dispoziţie o variantă care poate fi achiziţionată la aproximativ 1300 de lei. Într-adevăr, vine cu un HDD de 40 GB în loc de 60 de GB, are doar două USB-uri, s-a renunţat la card reader şi, pentru moment, nu este compatibilă cu jocurile de PS2. Mai puţin important. Ceea ce contează este că acum PS3-ul este disponibil la un preţ mult mai bun pentru noi. La această evoluţie de preţ o „contribuţie" importantă au şi rivalele PS3-ului din actuala generaţie. Cine şi ce ar câştiga dacă una dintre ele s-ar dovedi a fi un eşec, iar producătorul ar renunţa ? Cine a câştigat din abandonul celor de la SEGA după nereuşita Dreamcast-ului? Fiecare platformă are avantaje, dezavantaje, dar şi un rol important în oferta generală. Oricât de mult aş simpatiza o companie, un serviciu sau un produs, nu mi-aş dori să devină singura mea opţiune. Monopolul nu a adus niciodată beneficii, iar noi ar trebui să ştim asta mai bine ca alţii. Peace!

■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
2. Company of Heroes: Opposing Fronts
3. Stranglehold



BogdanS
1. MSI GX 700 Extreme Edition
2. Leadtek WinFast TV PRO II
3. ViewSonic PJ503D



Locke
1. World in Conflict
2. Tabula Rasa
3. Guild Wars: Eye of the North



Marius
1. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
2. World in Conflict
3. Company of Heroes: Opposing Fronts



Rzarectha
1. World in Conflict
2. Blazing Angels II: Secret Missions of WWII
3. Tabula Rasa



KiMO
1. World in Conflict
2. Guild Wars: Eye of the North
3. Tarr Chronicles



Koniec
1. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
2. World in Conflict
3. Blazing Angels II: Secret Missions of WWII

cuprins dvd

Demo

Evochron Renegades
Football Manager 2008 - "Vanilla" Edition
Clive Barker's Jericho
Oshiro
RACE 07 - The WTCC Game
SEGA Rally Revo
Tarr Chronicles
World in Conflict

MODs

MINERVA: Metastasis 3 (Half-Life 2)
Oblivion Mod Pack (TES IV: Oblivion)
The Executioner's Saga (TES IV: Oblivion)
The Lost Spires (TES IV: Oblivion)
Lost Paladins of the Divines (TES IV: Oblivion)
Zealots of the Nine (TES IV: Oblivion)

Filme

Army of Two
A Vampyre Story
Assassin's Creed
Blacksite: Area 51
Castlevania: Dracula X Chronicles
Far Cry 2
Folklore
Fracture
Geometry Wars: Galaxies
Halo 3 European Launch
Hellgate: London
Infinite Undiscovery
Lost Odyssey
The Last Remnant
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Operation Flashpoint 2
Painkiller: Overdose
Rainy Woods
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Rock Band
Sacred 2: Fallen Angel
Silent Hill: Origins
Soldner-X: Himmelssturmer
Super Mario Galaxy
TimeShift
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Imagini

Burnout Paradise
Prototype
Supreme Commander: Forged Alliance

Wallpaper

Guild Wars: Eye of the North
Heavenly Sword
Mass Effect
Ninja Gaiden Sigma

Screensaver

Ace Combat 5

Drivere

ATI Catalyst 7.9 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 163.71

Patch

Command & Conquer Gold High-Resolution Patch
Enemy Territory: Quake Wars v1.1
SEGA Rally Revo v4.060
Tarr Chronicles v1.0.2.0
The Settlers: Rise of an Empire v1.1

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Final

Freeware

Adobe Acrobat Reader 8.1
CCleaner 2.01.507
CDBurnerXP 4.0.015.277
Universal Extractor 1.6 Beta
VLC Media Player 0.8.6c
XPize Darkside 2.0

Shareware

Media Center 12.0.337
Total Commander 7.02a

EXTRA

BMW M3 Challenge (versiune completă)
Scorched3D (versiune completă)
BioShock Artbook
Guild Wars: Eye of the North Map
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Knights of the Temple: Infernal Crusade

Când hoardele nihiliste ale abisului conduse de un episcop vândut Satanei ţi-au răpit fecioara şi ameninţă să ia în stăpânire Pământul, e semn că trebuie să-ţi pui armura de duminică şi să pleci la război cu paloşul în mână şi cu rugăciunea pe buze. Go get the girl!



NOIEMBRIE 2007

CARBINE STUDIOS, NOUA CASĂ A LUI TIM CAIN

„Famiglia" producătorilor de MMO-uri s-a mai înmulţit cu un membru, Carbine Studios. Anunţul nu ne-ar fi captat atenţia dacă proaspăt înfiinţatul Carbine Studios n-ar fi adunat laolaltă unele dintre cele mai mari nume ale scenei RPG-urilor single sau multi, reuşind să depăşească limita normală de talent pe centimetru pătrat. Echipa include 17 „dezertori" de la Blizzard (printre care s-au strecurat şi o mână de lead şi senior developers din echipa care s-a ocupat de WoW) şi este condusă de Tim Cain (lead programmer şi designer al primului Fallout, co-fondator Troika Games), Kevin Beardslee (lead developer World of Warcraft) şi Jeremy Gaffney (City of Heroes şi Asheron's Call). Pe site-ul www.carbinestudios.com găsiţi mai multe informaţii despre echipă, despre acordul Carbine şi NCSoft, despre job-urile disponibile şi anunţul prin care suntem înştiinţaţi că peste câteva luni vom afla mai multe detalii despre primul lor proiect, un MMOG ce va fi distribuit de NCSoft. Succes!



ASSASSIN'S CREED, LIPSIT DE DEMO

Din nefericire, frumoasa Ubisoft-ului, Jade Raymond, vine şi ne dă peste cap cu o veste care ne întristează puţin. Nu vom vedea un demo de Assassin's Creed nici înainte, nici după lansarea jocului. Explicaţia este simplă. Datorită libertăţii mari de mişcare şi imensităţii oricărui oraş din joc, este imposibilă oferirea unei mostre a jocului. Aşadar, trebuie să mai aşteptăm un pic până la lansarea jocului pentru ne putea juca de-a SpiderMan fără izmene.





AMD ŞI QUALCOMM DEFINESC GRAFICA PE MOBILE

La începutul lunii octombrie, cei de la AMD au anunţat încheierea acordului prin care oferă licenţa asupra tehnologiilor grafice 3D proprii companiei QUALCOMM Incorporated. Această înţelegere constituie contribuţia fiecăreia dintre cele două companii la construirea unui ecosistem solid pentru jocurile pe dispozitive mobile şi introducerea unui nivel înalt de calitate grafică pe o gamă mare de dispozitive portabile, spre încântarea consumatorilor.

Acest acord îi va permite companiei QUALCOMM să utilizeze pentru chipset-urile Mobile Station ModemTM patentul Unified Shader Architecture – folosit pentru prima dată pe consolele Microsoft Xbox 360 – cu posibilitatea de a ajunge astfel la milioane de utilizatori ai telefoanelor mobile.

„Achiziţionarea licenţei unei soluţii AMD de top, precum OpenGL ES 2.0 IP, pentru integrarea ei în chipset-urile noastre ne permite să ne menţinem poziţia de lideri pe piaţa ofertanţilor de experienţe grafice a căror calitate se ridică la cel mai înalt nivel," a declarat Steve Mollenkopf, vicepreşedinte senior Product Management în cadrul QUALCOMM CDMA Technologies.

Odată cu achiziţionarea companiei ATI Technologies în 2006, AMD a devenit lider pe piaţa furnizorilor de procesoare media pentru dispozitive portabile. Procesorul AMD Imageon suportă o mulţime de funcţii multimedia, incluzând mobile TV, video, foto, videotelefonie, muzică şi procesare 3D.

Acest acord reprezintă încă o dovadă a importanţei pe care o au platformele mobile.

EUROPA UNIVERSALIS III

Paradox Interactive a anunţat jocul Europa Universalis: Rome, următorul episod al cunoscutei serii Europa Universalis. Jocul va fi lansat în al doilea sfert al anului 2008, iar aceasta este una din primele imagini.

„Europa Universalis: Rome combină cele mai bune elemente din genurile Empire Building, Conquest şi Warfare, oferite într-un titlu care conţine toate caracteristicile principale ale unui joc de la Paradox Interactive."

Johan Andersson, Director de dezvoltare



LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2007

1. BioShock	**2K Games**
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**2K Games**
3. Overlord	**Codemasters**
4. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
5. Medieval II: Total War - Kingdoms	SEGA Europe
6. Loki	Focus Home Interactive
7. Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
8. Madden NFL 08	Electronic Arts
9. Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
10. Freight Tycoon	1C Games

SE VOR LANSA — NOIEMBRIE 2007

1. Need for Speed ProStreet – **PC**, PS3, Wii, Xbox360, PS2, PSP, DS, Mobile	Electronic Arts
2. Hellgate: London - **PC**	Electronic Arts
3. Call of Duty 4: Modern Warfare – **PC**, PS3, Xbox360, DS	Activison
4. Sam & Max Episode 2x01: Ice Station Santa – **PC**	www.telltalegames.com
5. Gears of War - **PC**	Microsoft
6. Crysis – **PC**	Electronic Arts
7. F.E.A.R. Perseus Mandate – **PC**	Sierra Entertainment
8. Guitar Hero III – **PC**, PS3, Wii, Xbox 360, PS2	Activision
9. Kane & Lynch: Dead Men – **PC**, PS3, Xbox 360	Eidos
10. Haze - **PC**, PS 3, Xbox 360	Ubisoft

primeşti cât 10 cu Orange Young



Dacă ai între 14 şi 24 de ani, intră în Orange Young şi ai:

- 10 cenţi/minut în orice reţea naţională până la 30 iunie 2008, cu 3 euro
- 10 x opţiunea 100 de minute în reţea cu 2 euro, în 2007
- 10 x opţiunea 100 de minute în reţea cu 2 euro, în 2008

În plus, în Orange Young Hot Spot vorbeşti cu 1 cent/minut în grup şi cu 9 cenţi/minut cu alte reţele naţionale, iar cu opţiunea de 1 euro activată o singură dată până la sfârşitul anului, ai 1 cent/minut în reţeaua Orange până la 15 iulie 2008. Detalii pe www.orange.ro/young.

oferta Orange Young este disponibilă pentru activare până la 31 decembrie 2007; oferta Orange Young Hot Spot este disponibilă în facultăţi din Arad, Bucureşti, Braşov, Constanţa, Cluj-Napoca, Craiova, Galaţi, Iaşi, Piteşti, Oradea, Sibiu, Timişoara şi Târgu-Mureş până la 15 iulie 2008; preţurile pentru abonaţi nu includ TVA; oferta pentru opţiunea de 1 euro este valabilă pentru primele 100.000 de activări

orange™

GUITAR HERO III TRACKS

Dacă nu aţi aflat până acum, Guitar Hero III vine şi pe PC. Acestea fiind spuse, haideţi să vedem o parte din „muzicile" care ne vor gâdila urechile şi controller-ele.

Cântece originale

"Same Old Song and Dance" - Aerosmith
"Helicopter" - Bloc Party
"Stricken" - Disturbed
"Monsters" - Matchbook Romance
"Before I Forget" - Slipknot
"Kool Thing" - Sonic Youth
"When You Were Young" - The Killers

Cântece reînregistrate

"Devil Went Down to Georgia" - Charlie Daniels Band





"Sunshine of Your Love" - Cream
"Holiday in Cambodia" - Dead Kennedys
"Cliffs of Dover" - Eric Johnson
"Hit Me with Your Best Shot" - Pat Benatar
"Black Magic Woman" - Santana
"Story of My Life" - Social Distortion
"Pride and Joy" - Stevie Ray Vaughn
"The Seeker" - The Who
"Black Sunshine" - White Zombie

UBISOFT ROMÂNIA LUCREAZĂ LA TOM CLANCY'S AIR COMBAT

Ubisoft a anunţat crearea unei noi francize Tom Clancy, dezvoltate în studioul Ubisoft din Bucureşti, pentru consolele de nouă generaţie şi PC. „Ubisoft deţine un record în crearea şi susţinerea de noi francize", a afirmat Serge Hascoet, chief creative officer la Ubisoft. „Angajamentul nostru de a ne reîmprospăta periodic catalogul prin introducerea de noi IP-uri este un element determinant care menţine reputaţia companiei noastre în rândul jucătorilor. Acest brand nou va redefini genul air combat şi va extinde universul Tom Clancy, pentru a oferi jucătorilor un nou tip de acţiune pentru consolele de nouă generaţie."

Air Combat se va desfăşura, minunea minunilor, într-un viitor apropiat în care o grupare paramilitară a acumulat atâta putere de foc încât îşi permite să atace Statele Unite. Jucătorul se va afla, pe rând, de partea ambelor forţe, având astfel o dublă perspectivă asupra războiului şi va fi aruncat în carlinga unui avion supertehnologizat, de unde va împărţi moarte hoardelor nihiliste invadate şi invadatoare. Dar asta o puteaţi deduce şi singuri dacă aţi citit măcar un roman de-al Unchiului Tom.

„Suntem convinşi că acest joc va deveni o marcă de referinţă pentru jocurile de gen flight combat şi va fi, la fel ca toate celelalte jocuri Tom Clancy, un hit neîntârziat pentru multiplayer online", a afirmat Sebastien Delen, managing director la studioul Ubisoft din Bucureşti. „Jucătorii vor experimenta toate senzaţiile puternice ale unui air combat modern, în lupte aeriene sau raiduri tactice." Fain. Suntem convinşi că Tom Clancy are o armată de minori thailandezi care-i scriu romanele.

Jocul va ieşi la vânzare anul viitor, iar dacă românii noştri nu fac o treabă bună vom putea oricând să dăm vina pe Tom Clancy.

HALO 3 BATE TOT

În primele 24 de ore de la lansare, Halo 3 a vândut exemplare în valoare de 170 de milioane de dolari. 170 de milioane de dolari într-o zi! Ce poţi vrea mai mult de la produsul tău?! Microsoft poate să fie mândră de realizarea sa fantastică. Iată ce face un hype dus la absurd. Ţine fanii în aşteptare ceva timp, dă-le săptămânal câte o bucăţică cu care doar să îşi sporească foamea şi te-ai scos.

„Halo 3 a devenit „pop-culture phenomenon", a declarat Shane Kim, corporate vice president al Microsoft Game Studios. „Nu este doar faptul că Halo 3 a doborât recordurile de vânzări, dar acest joc redefineşte ideea de entertainment. Doar în primele 20 de ore, am văzut peste un milion de membri Xbox LIVE care au intrat online să joace Halo 3 – ceea ce face din ziua de 25 septembrie cea mai activă din istoria serviciului Xbox LIVE."

Această sumă încasată de Microsoft bate recordul deţinut până acum de filmul SpiderMan 3 şi de ultimul volum al seriei Harry Pottery, Harry Potter and the Deathly Hallows. Mai mult decât atât, Halo 3 a reuşit să îngenuncheze şi Japonia. Pokemon-ul



asiatic a fost învins la el acasă de gaijin-ul Master Chief. Cifrele nu mint. În săptămâna 23 - 30 septembrie, Halo 3 s-a vândut ca Pokemon-ul cald.

1. [360] Halo 3 - 59.000 / Nou
2. [DS] Pokemon Fushigi no Dungeon: Toki - 55.000 / 440.000

Un individ în armură verde, călare pe un Xbox360, a călcat fără milă peste animăluţele multicolore şi a şters pe jos cu tentaculele tradiţionale. În Japonia. Ţara hentai-ului şi a lui PS3. Dabăliutief, mate!



WILL WRIGHT ARE BAFTA



Will Wright (părintele francizelor SimCity şi The Sims, pentru cei care au trăit în pădure până acum) a primit în 23 octombrie premiul Academy Fellowship, cea mai înaltă distincţie a Academiei Britanice, şi se alătură astfel clubului exclusivist al „băftoşilor" din care mai fac parte Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, Frederico Fellinni, Sir Charles Chaplin. Wright este prima celebritate din Industrie care primeşte acest premiu, semn că Academia recunoaşte în sfârşit impactul major pe care îl au jocurile asupra societăţii.

SÖLDNER 2 A FOST ANULAT

Cu imensă părere de rău, vă anunţăm că SÖLDNER 2 a fost anulat. Se pare că Easy Development GmbH, compania producătoare, şi-a luat adio de la JoWood, lăsând în urmă un proiect neterminat şi vreo cinci sau şase fani îndureraţi.

Wow! Just... wow!

PLAYLOGIC DISTRIBUIE SIMON THE SORCERER 4

În caz că nu aţi aflat încă, Simon the Sorcerer 4 a fost lansat acum ceva timp. Momentan, vorbitorii de limba germană sunt singurii care se pot bucura de aventurile lui Simon. Playlogic are de gând să remedieze această situaţie şi ne promite că în primul trimestru al anului 2008 va distribui în Europa şi America versiunea în limba engleză a lui Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens.











PERSONAJ NOU ÎN GTA IV



Dacă cei de la RockStar sunt prea ocupaţi cu munca pentru a mai anunţa detalii noi din GTA IV, Jack Thompson, prietenul gamerilor, ne spune că producătorii i-au rezervat un loc în joc. Acesta va avea onoarea de a juca rolul primei victime din joc, un avocat care, fix înainte să fie executat de Niko, va spune: „Armele nu omoară oameni. Jocurile video o fac." Chiar dacă avocatul din joc va avea alt nume, Jack este convins că se face, în mod evident, referire la persoana sa şi ghiciţi cu ce a ameninţat? Un proces, normal, sportul naţional al americanilor. Şi pentru ca măcar de această dată să fie luat în serios, i-a şi trimis o scrisorică preşedintelui Take Two, Strauss Zelnick, în care se plânge de tratamentul la care este supus.

A MAI MURIT UN CHINEZ...

Să fii chinez şi să te joci în China e o chestie dată naibii (la propriu), iar dacă eşti chinez, ai toate şansele să cazi victimă epuizării în faţa unui monitor.

Beijing News anunţă că ultimul dintr-un lung şir de astfel de specimene este un tânăr în vârstă de 30 de ani, care a căzut „la datorie" după trei zile de joacă non-stop într-un Internet Cafe din sudul Chinei, raportul preliminar menţionând că „fermierul" a decedat, cel mai probabil, în urma unor probleme cu inima, declanşate de timpul îndelungat pe care l-a petrecut online.



Morala? Stop being a Chinese gold farmer!

BRÜTAL LEGEND



Ştiam că trebuia anunţat oficial la Leipzig, dar se pare că au avut loc câteva neînţelegeri care s-au lăsat cu demisii şi concedieri. Tim Schafer şi-a luat tălpăşiţa, lăsându-ne cu ochii în soare (şi cu un interviu neluat). Tot în august, un site norvegian (gamer.no) a publicat câteva informaţii despre proiectul lui Tim Schafer. Au dispărut la fel de repede cum au apărut. Acum, în sfârşit, se pare că Tim Schafer şi Double Fine (compania pe care o conduce) s-au decis să rupă tăcerea şi „s-au confesat" revistei GameInformer. Brütal Legend va fi un joc „cu metalişti", „a rock'n'roll road show", cu Jack Black în rolul unui roadie pe nume Eddie Riggs. Din nefericire, n-au pomenit nimic de o versiune pentru PC, singurele platforme confirmate fiind PS3 şi Xbox360 .

PRINCE OF PERSIA 4 ÎN 2008?



Zvonul conține mai mult decât un sâmbure de adevăr, acesta dezvăluind că Ubisoft Montreal lucrează de mai bine de un an de zile la realizarea unui prequel pentru trilogia anterioară. Intitulat Prince of Persia: Ghosts of the Past, noul titlu va marca începutul unei noi trilogii, iar de lansat, Ubisoft îl va lansa în toamna anului viitor pentru Xbox 360, Wii, PC şi PlayStation 3. Eroul principal va fi acelaşi Prinț, dar mai tânăr, sursa zvonului remarcând că, din punct de vedere al gameplay-ului, dar şi artistic, jocul a renunțat la „latura întunecată” din ultimele două titluri, în favoarea unei combinații fantastice între The Sands of Time, Ico şi Zelda. Mai mult, se pare că cea de-a doua parte a noii trilogii va vedea lumina zilei în vara anului 2009, pentru a profita de pe urma lansării filmului Prince of Persia: The Sands of Time, produs de Jerry Bruckheimer (care a produs, printre altele, seria de filme Pirates of the Caribbean) şi regizat de Michael Bay.

Primele imagini din Prince of Persia: Ghosts of the Past arată destul de prost, deoarece sunt desprinse dintr-o versiune incipientă a jocului, dar din ceea ce putem observa, Prințul şi o gagică (deocamdată) învăluită în mister lucrează cot la cot, escaladând un versant (sau copac?).



SOULSTORM - UN NOU EXPANSION PENTRU WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR



Dacă ați crezut că oamenii care ne-au dat Homeworld au abandonat Dawn of War pentru a se concentra asupra lui Company of Heroes, vă înşelați amarnic. Relic Entertainment şi Iron Lore lucrează la Soulstorm, al treilea expansion pentru Warhammer 40,000: Dawn of War. Două rase noi, unități aeriene, un întreg sistem solar de cucerit şi o serie de recompense pentru faptele de vitejie din multiplayer sunt doar câteva din bunătățile care ni se promit. Cei de la Relic au fost oameni de omenie şi au confirmat una dintre cele două rase noi, şi anume Dark Eldars. Cea de-a doua armată rămâne încă secretă. Noi sperăm că Relic va face un pustiu de bine şi va introduce în „ecuație” Tyraniziii.

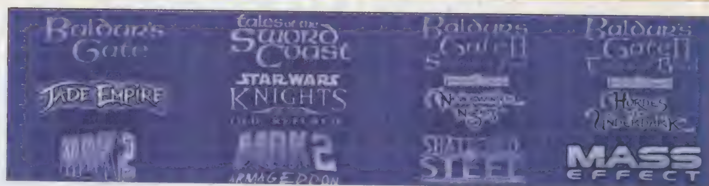






EA A CUMPĂRAT BIOWARE ŞI PANDEMIC STUDIOS

E noapte, e frig, deadline-ul ne face cu ochiul, ni s-au terminat țigările şi tocmai am aflat că BioWare şi Pandemic Studios s-au alăturat „familiei” (ya, we love this word) Electronic Arts. Dacă vă întrebați cu cât se mai vinde producătorul în ziua de azi, aflați că toată afacerea i-a costat pe cei de la EA aproximativ 810 milioane de dolari. Adică 620 de milioane cash „distribuiți” acționarilor VG Holding Corp, 155 de milioane „in equity” (rugați un economist să vă explice, noi ne-am prins urechile în definiții), şi un „mic împrumut” de 35 de milioane acordat VG Holding Corp. pe perioada tranzacției. Aceasta va fi finalizată în ianuarie 2008. Nu e chiar sfârşitul lumii, dar la ora asta târzie din noapte aşa pare. What's next? Nuclear Holocaust????



UNREAL TOURNAMENT III COLLECTOR'S EDITION



În sfârşit, Gamestop a postat informaţii noi referitoare la Ediţia de Colecţie a îndelung aşteptatului FPS Unreal Tournament III, dezvăluindu-i conţinutul. Aşadar, aceasta va conţine:

Ambalaj exclusiv:

• Carcasă metalică „de colecţie"

Conţinut Bonus:

• Hard Cover UT3 Art Book - ediţie de colecţie



Bonus DVD:

• Peste 10 ore de tutoriale video, care ne vor învăţa cum să profităm la maximum de pe urma aşa-zisului Unreal Engine 3 Toolkit, uneltele destinate creatorilor de mod-uri şi conţinut nou pentru UT3

• Istoria Seriei Unreal Tournament

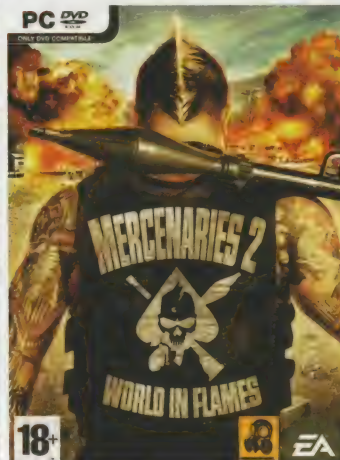
• Behind the Scenes of UT3

În plus, cei care vor achiziţiona online Unreal Tournament III Collector's Edition vor primi câte o figurină ce reprezintă un personaj feminin din UT3 - o gagică din clanul IronGuard!

ASSASSIN'S CREED (PC), BIA: HELL'S HIGHWAY ŞI MERCENARIES 2, AMÂNATE

Pe măsură ce ne apropiem de sărbătorile de iarnă, din ce în ce mai multe amânări ne strică buna dispoziţie. Astfel, versiunea pentru PC a unuia dintre cele mai aşteptate jocuri ale anului, Assassin's Creed, a fost amânată până în prima parte a anului 2008, versiunile pentru Xbox 360 şi PlayStation 3 neavând însă de suferit; cu ele ne vom întâlni în noiembrie.

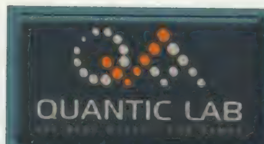




Tot de la Ubisoft vine vestea că Brothers in Arms: Hell's Highway nu va vedea lumina zilei mai devreme de primul trimestru al anului viitor, în timp ce Pandemic a decis să reprogrameze Mercenaries 2: World in Flames pentru aceeaşi perioadă: trim.1 2008, sub pretextul că astfel ne vor oferi un joc mai bun.

Quantic Lab

Romania, always surprising



Menționam acum aproape un an că testarea, Quality Assurance-ul, pentru Gothic 3 s-a realizat în România, la Cluj. Compania se numește Quantic Lab și între timp și-a mai adăugat un număr impresionant de titluri în portofoliu, devenind astfel o companie importantă în industria jocurilor video. Între două deadline-uri LEVEL și două deadline-uri Quantic Lab, am organizat o întâlnire pentru a afla mai în detaliu cu ce se ocupă această companie. Cu o deosebită amabilitate, domnul Ștefan Șeicărescu, General Manager, și domnul Marius Popa, Marketing Manager, ne-au oferit toate informațiile. Povestea Quantic Lab, una deosebit de interesantă, în cele ce urmează.

LEVEL: Pentru început, v-aș ruga să ne spuneți câteva cuvinte în legătură cu începuturile Quantic Lab. De ce Quality Assurance, de ce Cluj, România?

Ștefan Șeicărescu: Totul a pornit de la un vis mai vechi pe care mi-aș fi dorit să-l realizez. Eu am plecat în copilărie din România, dar cum sufletul meu a rămas în țara natală, pot spune că deschiderea unei companii în România a reprezentat o mare șansă și în același timp o mare provocare. Am lucrat destul de mult timp pentru compania JoWood, care acum câțiva ani a avut dificultăți financiare și s-a restructurat. În trecut a avut un QA destul de mare. Cum foarte mulți publisheri au încercat să își dezvolte intern un departament QA, și cu timpul au renunțat, m-am întrebat de ce să nu fac în România o companie specializată în Quality Assurance. A fost totuși un risc pentru că nici eu nu eram familiarizat cu mentalitatea oamenilor din România de după Revoluție (până anul trecut am locuit în Austria) și mai ales cu noile realități economice în acest „carusel" de schimbări multiple pe toate planurile din ultimii ani. Cunoșteam România, știam cultura și limba românească, dar cum se va dezvolta o astfel de afacere era o necunoscută pentru mine. De la început a fost clar că această firmă va fi de sine stătătoare și va acționa independent. Ne-am despărțit de Jowood, oferindu-le totuși în continuare servicii... și ideea pe care am urmărit-o, era să mergem mai departe și să ne îndreptam atenția spre alte companii din domeniu. Am pus pe picioare tot, de la planul financiar, studiul de piață, până la echipamente, proceduri de lucru, politici ale firmei, absolut tot. Am ales Clujul pentru că este un centru universitar puternic, având aproximativ 500.000 de locuitori și un număr foarte mare de studenți, și este într-o continuă dezvoltare. Studenții sunt foarte importanți pentru o companie de QA. În orice departament de QA aceștia sunt angajații preferați, atât în România cât și în alte țări. Așa am ales Clujul, locația fiind destul de aproape de Austria sau Germania. Ajungi mai repede din Cluj la Viena decât din București la Cluj. Un alt motiv a fost nevoia de persoane care să cunoască și limba germană, iar în Transilvania sunt șanse mai mari să găsești persoane care să cunoască această limbă. Surprinzător de greu a fost să găsim un sediu, chiriile fiind exagerat de mari. Au mai fost și alte impedimente, peste care dai când încerci să faci o afacere în România. Deși avântul tuturor a fost mare la început, una dintre probleme a fost și rămâne găsirea oamenilor potriviți pentru echipa de testare. În România mulți cred că testarea presupune să primești salariu pentru a te juca. În realitate lucrurile sunt diferite, și testarea este o muncă ce implică seriozitate și responsabilități greu asociate cu ideea de a te juca.

LEVEL: În ce an s-a deschis Quantic Lab?

Ștefan Șeicărescu: Am venit în țară în ianuarie 2006, iar activitatea a pornit după trei luni de zile. În total, avem un an și jumătate de activitate până în acest moment.

LEVEL: Și totuși aveți un portofoliu impresionant pentru primele 18 luni de activitate...

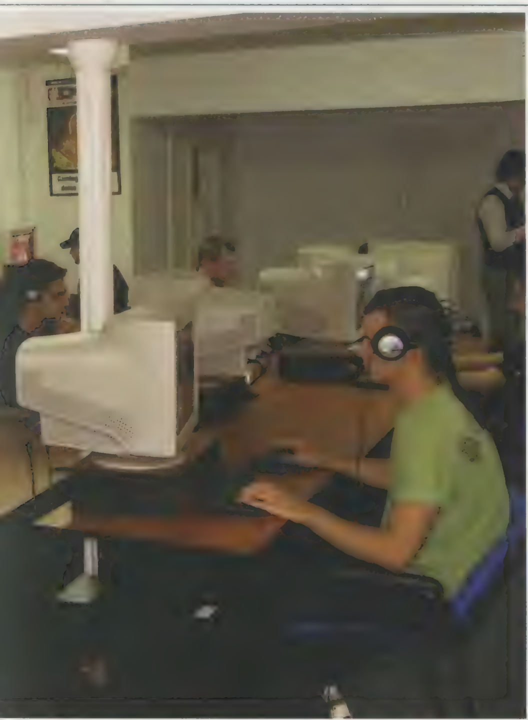
Ștefan Șeicărescu: Într-adevăr foarte multe titluri, printre care multe sunt cunoscute pe piața internațională. În acest domeniu, chiar și peste hotare, dacă nu ai niște recomandări bune nu poți obține contracte, iar noi ne-am putut bucura de o parte destul de mare de proiecte importante. Nu eram chiar fără recomandări...

LEVEL: Să nu mai vorbim de un joc ca Gothic 3...

Ștefan Șeicărescu: Poți de multe ori să insiști cât de mult, să le faci oferte imbatabile și tot nu reușești să obții anumite proiecte. Am simțit asta chiar pe pielea noastră la un proiect care era destul de aproape să-l avem, „The Witcher". Am fost în discuții cu CD Projekt, le-am făcut o ofertă serioasă, avantajoasă, însă decizia publisher-ului, a celor de la Atari, a fost să facă testarea intern.



Nu pentru că nu am fi fost potriviți pentru acest proiect, dar sunt decizii care țin de politica firmei, cum se spune „Business is business". Noi avem deja un portofoliu foarte bun. Într-un an și jumătate am avut multe proiecte, unele chiar foarte dificile. Chiar la început am avut un proiect important, Gothic 3, care chiar și pentru o echipă cu o experiență de ani de zile ar fi fost dificil. Am trecut prin testul de foc și am câștigat rapid experiență. Au fost peste 9000 de ore de testare... Este dificil să găsești o metodă eficientă prin care să coordonezi echipa pentru a acoperi toate elementele jocului, toate aspectele relevante ale acestuia. Este foarte greu mai ales când avem dead-line-uri imposibile. Primim poate duminică noapte o versiune și până miercuri trebuie finalizată complet. Totul se mișcă repede, trebuie să fii lucid, calm, să dai tot ce poți pentru a face versiunea cât mai bună. Bineînțeles, într-o situație de acest gen lucrează toată lumea, în mai multe schimburi, se doarme la serviciu, se bea multă cafea, se discută mult, este chiar palpitant. Alt proiect important a fost The Guild 2, mai puțin cunoscut în România, dar foarte popular in Germania. Jocul este un simulator economic, care se petrece in Evul Mediu cu elemente de strategie. Tot de la JoWood, însă realizat de altă echipă, 4HEAD Studios. Jocul în sine este mult mai complicat decât Gothic. Conține o serie de elemente specifice genului din care face parte, elemente logice, care sunt mai complexe, necesită o atenție și o finețe în analiză. Este foarte antrenant pentru cei care preferă astfel de jocuri. De exemplu, se simulează cererea și oferta, se simulează creșterea si descreșterea preturilor; jocul conține sute de produse pe care le poți



combina şi din care poţi construi altele, personajele sunt complexe, se pot vedea chiar şi jocuri politice de culise, atentate, destul de aproape de realitate, nu? În acest caz nu urmăreşti bug-uri de genul: intră sabia în zid. Acesta era un bug minor în Gothic, de exemplu, dar în cazul Guild 2, trebuie să faci calcule, să testezi engine-ul economic, ramura politică a jocului, simularea de viaţă socială. Alte proiecte importante au fost Spellforce 2 şi Dragon Storm, iar un joc la care lucrăm momentan este Painkiller: Overdose.

LEVEL: Aţi lucrat şi la Sam and Max, joc la care nu au fost probleme. Veţi asigura QA-ul şi pentru al doilea sezon?

Ştefan Şeicărescu: Facem tratative în acest sens. Noi ne-am ocupat de „Season one" şi ulterior de versiunea europeană. Atât producătorul, cât şi publisher-ul au fost foarte exigenţi. Cei de la Telltale îşi îndrăgeau foarte mult proiectul şi nu prea acceptau critici. Important este că proiectul a ieşit OK, nu putem să spunem că a fost „bug free", noi ştim unde au mai fost probleme, dar nu le spunem :) dacă le descoperiţi, aveţi voie să le păstraţi. Eu l-am testat personal în limba germană şi pot spune că este una din cele mai bune adaptări în limba germană. Au folosit expresii care s-au potrivit foarte bine, nu s-au rezumat la o traducere mot-a-mot. Într-adevăr adaptarea a costat foarte mult, cel puţin pentru versiunile în germană şi franceză. S-au folosit aceleaşi voci ca cele din versiunea originală Sam and Max: Hit the Road (1993). A fost chiar o întreagă aventură să-i găsească pe cei care au făcut voice acting-ul pe atunci.

LEVEL: Pe lângă titlurile de PC aţi început să vă ocupaţi şi de console?

Ştefan Şeicărescu: Da, am avut deja un proiect testat la Quantic Lab, care a apărut pe piaţă, din pacate nu şi în România, - în restul Europei, este My Little Flufties (DS), un joc foarte îndrăgit de fete. Este un joc gen Tamagotchi. Momentan muncim de aproape jumătate de an la Life Signs: Surgical Unit (DS), care este un proiect foarte interesant. Este o simulare a unui soap opera, un fel de „telenovelă" având ca subiect viaţa doctorilor dintr-un spital. Partea captivantă este că se simulează intervenţii chirurgicale, unde, de exemplu, trebuie să scoţi apendicele, să faci operaţii pe cord sau pe creier trecând prin toţi paşii, de la anestezie până la închiderea inciziilor, de la dezinfectarea zonei până la utilizarea laserului, toate acestea beneficiind de interactivitatea oferită de touch-screen-ul DS-ului. Un joc foarte, foarte captivant. Contează şi cum interacţionezi cu NPC-urile pentru că, ulterior, în timpul operaţiilor, aceştia te pot ajuta. Întâlnim chiar diverse tragedii umane. Jocul nu este neapărat „de la 12 ani" :). De exemplu, ajungi într-o situaţie în care trebuie să decizi pe cine să salvezi: fratele unui pacient care a produs un accident sau fata care a fost accidentată. Nu poţi să-i operezi pe amândoi în acelaşi timp. Trebuie să iei câteva decizii care pot părea dure, având in vedere ca privesc viata unor oameni. În Europa apare numai partea a doua, prima parte a apărut deja în Japonia şi nu a fost niciodată portată la noi. Aceasta este şi marea problemă la jocurile japoneze, de asta noi şi lucrăm de câteva luni la el, nu se testează doar a+b=c. La acest proiect am lucrat chiar şi pe fişiere de localizare, ceea ce este destul de complicat. În funcţie de situaţie, trebuie să înţelegi despre ce este vorba şi să-ţi programezi tu script-urile. Şi asta pentru mai multe limbi în acelaşi timp. Ca volum de lucru, de exemplu, am avut aproape 12.000 de linii de text pentru fiecare limbă. S-a muncit mult, poate chiar mai mult decât la Gothic 3. Pentru acest joc am oferit mai mult decât servicii de testare, am lucrat chiar noi înşine la joc. Versiunea pentru Europa este chiar munca noastră, programatorii au livrat imaginile şi codul de bază, restul este lucrat de noi. Trece cu mult peste nivelul de testare, este chiar implementarea codului. Un alt joc la care lucrăm acum este un adventure inspirat după romanul And Then There Were None semnat de Agatha Christie. Acest joc a apărut mai demult pe PC, iar acum se pregăteşte o versiune pentru Nintendo Wii. Interesant este că multe puzzle-uri se pot rezolva doar cu ajutorul Wiimote-ului şi al Nunchuk-ului. Dau un exemplu. Pentru a deschide un seif, trebuie să înclini stânga-dreapta Wiimote şi chiar depinde cât de uşor execuţi mişcările. La console intervine şi o altfel de testare, care se numeşte „Lot check". Sunt nişte teste standard impuse de producătorul consolei respective şi pot spune că sunt destul de dure. Acesta este un test pe care îl facem şi pentru alţi publisher-i independenţi care chiar dacă au un QA al lor, Lot check-ul respectiv îl externalizează, apelând o firmă care are experienţă mai mare sau hardware-ul necesar. Pentru acest tip de testări este nevoie de o licenţă din partea producătorului consolei şi bineînţeles de hardware, care este destul de scump.

LEVEL: Se pare că, pe lângă colaborarea cu JoWood, aveţi o relaţie bună şi cu Nintendo.

Ştefan Şeicărescu: Cei de la Nintendo au o strategie foarte deschisă pentru toţi producătorii. De exemplu, software-ul, SDK-ul este gratuit, ai un feedback extrem de bun, dacă le soliciţi ajutorul. Intenţia lor este clară, de a scoate cât mai multe titluri pentru Wii si DS.

LEVEL: Care sunt planurile Quantic Lab pentru viitor? Momentan oferiţi testare pentru PC, Wii şi DS, vă gândiţi să acoperiţi şi 360-ul şi PS3-ul?

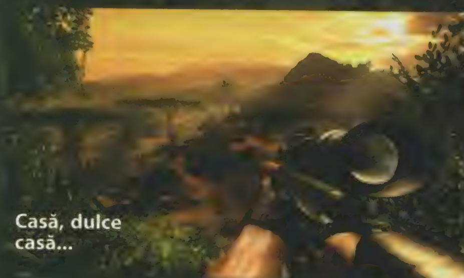
Ştefan Şeicărescu: În fiecare lună trebuie să cumpărăm ceva nou, avem până la 200 de configuraţii de sistem. Cam tot ce există pe piaţă. Dar ne dezvoltăm pentru că vrem să acoperim cât mai multe proiecte în acelaşi timp. Foarte probabil Xbox 360 în prim plan şi după aceea şi PlayStation 3. Sunt investiţii destul de costisitoare şi deciziile pe care noi le luăm ţin cont şi de acest aspect. Există şi riscul să investeşti mult în hardware din care nu ştii dacă vei obţine profit. Însă pe primul loc, pentru noi, se află îmbunătăţirea calităţii muncii echipei, perfecţionarea serviciilor. Acesta a fost planul nostru de la început, este planul „trecut prezent şi viitor". În continuare noi căutăm oameni capabili în domeniul testării şi în domeniul dezvoltării. O altă idee este să oferim cunoştinţele noastre din domeniul jocurilor, atât know-how-ul, dar şi relaţiile pe care le avem pe plan internaţional, celor dornici de a se afirma în această industrie. Echipelor mici, mijlocii şi mari. Foarte mulţi încearcă în România, dar într-un final renunţă pentru că nu ştiu cu ce se mănâncă, nu este nimeni care să le arate cum merge de fapt acest business. Pot afirma că un proiect concret al nostru este oferirea de consultanţa în acest domeniu, şi poate, să preluăm o parte din publishing. Chiar am dori să ajutăm o echipă de developeri să se afirme şi pe plan internaţional. Mă refer chiar la echipele independente, cei care au cel mai mult nevoie de ajutor în acest domeniu.

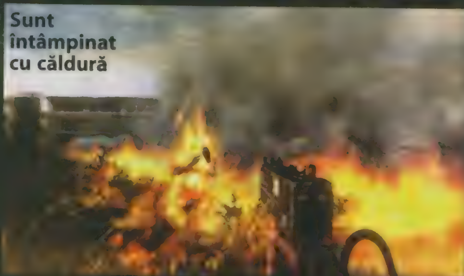
LEVEL: Vă mulţumesc pentru timpul acordat şi aşteptăm să aflăm de alte proiecte cât mai importante care au fost testate la Cluj.

FAR CRY 2

Invitație la safari

Far Cry a fost un joc impresionant, care a explorat cu succes noi domenii ale genului, dovedind că, pentru a reuși, un FPS nu are nevoie de coridoare claustrofobice și cămăruțe întunecate. Nu neapărat. Drept urmare, imitațiile n-au întârziat să răsară ca ciupercile după ploaie, însă clonelor le-a lipsit de fiecare dată acel „ceva" pentru a impresiona în egală măsură. Unora le-a lipsit imaginația, altora bugetul, iar unii au sucombat sub presiunea termenelor de predare, oferind produse nefinisate (Just Cause și Boiling Point au fost atât de aproape...). Între timp, turcii de la Crytek, creatorii originalului, au trecut cu cățel, cu purcel, din ograda Ubisoft în curtea celor de la EA, dar nu înainte ca Ubisoft să pună mâna pe drepturile exclusive asupra numelui Far Cry și a motorului grafic CryENGINE, pentru a dezvolta alternative și a prepara, departe de ochii lumii, o continuare. Și au tot preparat timp de doi ani, ținând detaliile departe de nasul iscoditor al presei, dezvăluindu-le cu ocazia GC 2007. Adică în august.


Casă, dulce casă...


Sunt întâmpinat cu căldură

Welcome to the jungle, baby!

Ubisoft a plecat urechea în direcția consumatorilor, constatând că aceștia s-au simțit atrași îndeosebi de prima parte din Far Cry, componenta extrem de realistă în care infiltrarea în bazele ocupate de mercenari necesita plănuirea atentă a fiecărei etape, până la lichidarea totală a inamicului într-un mod cât mai exploziv cu putință, arătându-se nemulțumiți de introducerea în joc a mutanților și partitura SF pe care ciudățeniile le-au servit-o ulterior. Acum, la trei ani de la lansarea jocului, Ubisoft le dă dreptate. Tocmai de aceea, spune producătorul, în Far Cry 2 nu există mutanți, extratereștri și nici „costumașul magic" din Crysis, care îl binecuvântează pe erou cu puteri supra-omenești, jucătorul și adversarii săi bazându-se exclusiv pe „puterile" cu care i-a înzestrat mama natură, natura în sine și industria de armament. Adio, Jack Carver. Adio, mutanți. Adio, insulă tropicală cu plaje nisipoase de un alb imaculat. A sosit timpul să îmbrățișăm savana, să ne luăm la trântă cu traficanți de arme și să fugim din calea sălbăticiunilor înfometate.

Acțiunea se desfășoară în Africa, într-o lume deschisă explorării ce însumează 50 de kilometri pătrați de junglă, deșert arid și savană, detaliile de pe hartă fiind vizibile pe o




Artistic, foarte artistic

distanță enormă, de aproximativ 850 de metri. Jucătorul va pătrunde în această lume din perspectiva unui mercenar, trimis să descopere și să asasineze un traficant de arme, versiunea pre-alpha cu care a defilat Ubisoft la Leipzig evidențiind importanța pe care o va avea noul engine grafic în a portretiza un conflict mai realist ca niciodată. Să începem cu jungla. Dacă v-a impresionat jungla din Far Cry, vă garantez că cea din Far Cry 2 va avea cel puțin același efect asupra voastră, jocul folosind o tehnologie intitulată Real Tree, cu ajutorul căreia vegetația, extrem de variată, capătă un aspect mult mai realist. Mai mult decât atât, copacii se conformează legilor fizicii și sunt afectați de starea vremii, exact ca în realitate. Pot fi arși, chiar „dezmembrați" creangă cu creangă, iar dacă sunt loviți de o rafală de vânt, își pierd din


Bună dimineața, africanii lu' tata

frunze. În același timp, tehnologia Real Tree poate influența modul în care se desfășoară

„Copacii se conformează legilor fizicii și sunt afectați de starea vremii, exact ca în realitate."









acțiunea jocului din punct de vedere al gameplay-ului. Dacă, de exemplu, eroul se deplasează cu mașina prin iarbă, aceasta va fi culcată la pământ sub greutatea mașinii, adversarul descoperind cu ușurință urmele lăsate de cauciucuri, dar dacă trece suficient de mult timp, iarba revine la poziția inițială. Pe scurt, mediul înconjurător poate fi afectat nu doar de gloanțe, foc și explozii, cât mai ales de capriciile vremii, iar tot ceea ce pare distructibil poate fi distrus.

La vremuri noi, reguli noi

Far Cry 2 pare că vrea să iasă în evidență cu orice preț, călcând în picioare elemente specifice genului, din mai multe direcții. De exemplu, în Far Cry 2 nu există HUD (interfața grafică ce ține evidența gloanțelor și colorează bara de sănătate), jucătorul bazându-se pe elemente „palpabile" pentru a obține informații și a înțelege ce are de făcut. Vorba producătorului: harta este hartă, busola este busolă, iar când încasezi niscaiva gloanțe, vezi roșu în fața ochilor. Apoi, pentru a se vindeca, eroul nu va folosi tradiționalele „pachețele de sănătate". În Far Cry 2 nu există așa ceva, iar modul în care își tratează rănile este cel puțin interesant, demonstrația de la Leipzig fiind edificatoare în acest sens. După un schimb intens de focuri, producătorul l-a ascuns pe erou într-o coșmelie, iar apoi a folosit un cuțit pentru a extrage un glonț din picior. Vindecat, eroul s-a ridicat imediat în picioare,


N-ar fi mai bine să revin peste o oră?

a spulberat câteva obloane pentru a-și vedea mai bine adversarii și a început din nou lupta. Versiunea demonstrativă cu care a venit Ubisoft la Leipzig ne-a făcut cunoștință cu două sau trei animații specifice auto-vindecării, însă versiunea finală a jocului promite peste 60 de animații diferite. Dar unde pachețel de sănătate nu e, cutiuță cu muniție e. Diferența față de rezervele de

A naibii butelie!

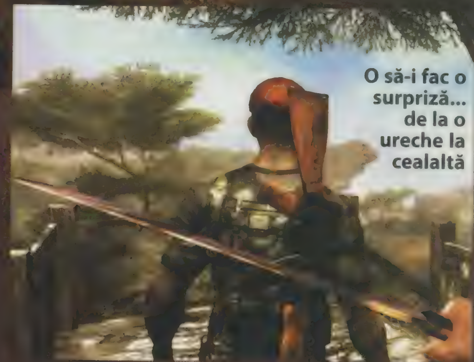
muniție presărate pe jos în alte jocuri este că putem trage în ele, iar apoi să le admirăm cum fac scântei și expediază gloanțe în toate direcțiile.

De asemenea, inteligența artificială a inamicului amenință să-l pună pe jucător în situații extrem de dificile, adversarii fiind extrem de bătăioși și deosebit de insistenți când se pun pe treabă. Având în vedere că acțiunea jocului se derulează pe fundalul unui ciclu (dinamic) noapte-zi de 24 de ore, comportamentul băieților răi se schimbă radical odată cu lăsarea serii. Cei rămași în afara taberelor vor aprinde focuri, se vor strânge în jurul lor și vor deveni mai puțin prevăzători, din pricina oboselii. Totuși, niciuna dintre mișcările lor de trupe nu este scriptată. Datorită spațiului uriaș de joc, producătorul a realizat că nu are cum să plaseze gărzi în puncte fixe dacă vrea să facă jocul distractiv, așa că le-a oferit un model comportamental și un set de reguli pe care să le respecte cu sfințenie. Ca să ne demonstreze mai bine cum funcționează AI-ul într-un anumit caz, producătorul a folosit o pușcă cu lunetă pentru a dobori un mercenar care păzea intrarea într-un depozit. Nu l-a omorât. După câteva secunde, al doilea mercenar a ieșit din depozit pentru a vedea de ce urlă primul, l-a ajutat să se ridice pentru a-l transporta într-un loc mai sigur, însă au sfârșit amândoi sub „tirul" lunetistului.


Hopa, ușurel cu Mitică, că-l spargeți!


Rover. Land Rover

O altă tehnologie implementată în joc, mult mai impresionantă, este cea responsabilă cu vremea. Starea vremii nu numai că se schimbă pe măsură ce joci, ci chiar afectează mediul înconjurător. La un moment dat, vântul se poate înteți, iar pe cer se pot forma, în mod dinamic, nori grei de furtună. Iarba se înclină pe direcția în care bate vântul, praful se ridică în aer, copacii se leagănă în bătaia vântului și își pot pierde crengile, smulse cu furie și purtate apoi în depărtare. Printre altele, producătorul intenționează să folosească efectele climaterice pentru a crea momente cinematice cu încărcătură emoțională, cum ar fi ploaia care începe să cadă în clipa în care unul dintre amici îi moare eroului în brațe... Oricum, ceva de acest gen. Chestiunea e că „amicii" ăștia joacă un rol foarte important în Far Cry 2. Îi vom putea folosi pentru a obține informații, ne vor vinde arme și ne vor ajuta la nevoie. Mai exact, îl pot salva pe erou când situația îl depășește. Sistemul funcționează însă doar dacă îi anunțăm dinainte că s-ar putea să avem nevoie de ajutorul lor. Drept urmare, dacă eroul nu reușește să țină piept adversarilor, ba chiar încasează câteva gloanțe care îi anunță sfârșitul, unul dintre amicii săi poate apărea ca din senin, ridicându-l pe umăr și transportându-l urgent la adăpost, sceneta fiind realizată cu engine-ul jocului, fără a schimba perspectiva. În timp ce salvatorul execută foc de acoperire, eroul își poate vindeca rănile „pe îndelete". Amicul îi va înapoia apoi arma și vor continua lupta cot la cot. Bun băiat.


O să-i fac o surpriză... de la o ureche la cealaltă






Pârtie, animaleloooor!!!

Căldură mare, mon cher!

Ultimul artificiu tehnic cu care şi-a impresionat Ubi audienţa a fost focul sau, mai exact, ne-au arătat ce ştiu ei să facă cu focul, incendiind întâi o clădire, apoi un câmp de uscături. Focul a continuat apoi să se extindă pe direcţia în care bătea vântul, cuprinzând tufe, copaci şi oameni deopotrivă. O chestie fantastică! Totuşi, după cum v-am explicat pe scurt în cadrul reportajului dedicat GC 2007 din numărul trecut, există o limită, producătorii menţionând că nu-i vor lăsa pe jucători să se zbenguie pe o suprafaţă de 50 de kilometri pătraţi de pământ pârjolit. La o adică, poate oricând să plouă. Şi apoi gândiţi-vă cât de mult timp ne-ar lua să pârjolim ditamai savana... Oricum, vom avea la discreţie peste 30 tipuri de arme şi 14 tipuri de vehicule controlabile (inclusiv deltaplanul ☺), numai bune să condimentăm o poveste deloc lineară şi asemănătoare, ca mod de desfăşurare, cu cea din GTA III (huh?). Un lucru este sigur: noul engine grafic, botezat Dunia, a dovedit că este capabil să apuce de guler nume cu greutate precum CryENGINE 2 şi Unreal Engine 3, iar dacă Ubisoft va reuşi să ofere tot ceea ce promite, Far Cry 2 va fi un joc nemaipomenit, poate chiar mai bun decât Crysis, cu care se aseamănă din multe puncte de vedere. La urma urmei, totul a început cu Far Cry, nu-i aşa?

P.S. Dacă nu-i credeţi, avem un film care vă va convinge. E pe DVD.

■ KiMO







„Harta este hartă, busola este busolă, iar când încasezi niscaiva gloanţe, vezi roşu în faţa ochilor."

- **Producător** Ubisoft Montreal
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** farcry.uk.ubi.com
- **Data lansării** primăvara 2008



King's Bounty: The Legend

Un strigăt din trecut

Puţini ştiu că înainte de Heroes of Might and Magic a existat King's Bounty, un joc pe care „bătrânii" gaming-ului îl consideră pe bună dreptate părintele seriei care ne-a mâncat tinereţile. Ei bine, în timp ce „familia" HoMM a ajuns deja la a cincea generaţie şi se bălăceşte veselă în luminile reflectoarelor, „bunicul" King's Bounty bântuie trist site-urile de abandonware şi speră într-un viitor mai bun. De-a lungul timpului au existat o serie de „tentative" de a revitaliza IP-ul, dar din păcate niciuna dintre ele nu s-a bucurat de faima originalului. King's Bounty 2, opera programatorului ucrainean cu nume de compozitor rus, Serghei Prokofiev, a avut parte de oareşce popularitate, dar numai în Rusia natală (dacă-l găsiţi în engleză, mail me). 3DO, care a ţinut morţiş să aducă seria HoMM şi pe PS2, a ieşit la înaintare cu Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone, un soi de „remake" îmbunătăţit (deşi n-a fost „marketizat" astfel, oricine îşi putea da seama care a fost sursa de inspiraţie) al vechiului King's Bounty. A trecut şi el, aproape neobservat. În 2005, acelaşi Prokofiev, aflat la cârma studiourilor Alfa Class, a lansat Malgrimia Heroes: Hidden Magic World, adevăratul succesor al succesorului strămoşului seriei HoMM. Îmbârligată treabă, mai ales că nici de data asta nu sunt sigur dacă a existat o versiune în engleză. În fine, sărind peste faptul că maestrul Prokofief lucrează la Malgrimia Zwei, al treilea său concert pentru tastatură şi mouse, King's Bounty pare că vrea cu tot dinadinsul să rămână în Rusia. Katauri Interactive lucrează de zor la King's Bounty: The Legend, ridicând astfel la cinci numărul „şocurilor" aplicate muribundului King's Bounty. Ca fapt divers, KB: The Legend a căpătat dreptul să-şi poarte numele abia în 2007, când 1C, distribuitorul, a reuşit să ia în stăpânire IP-ul King's Bounty. Până să se întâmple minunea, jocul era cunoscut drept Battlelords, un nume care, cel mai probabil, i-ar fi asigurat o viaţă lungă şi plină de praf într-un beci obscur şi rusesc.

- **Producător** Katauri Interactive
- [illegible]
- [illegible]
- **Data lansării** trim. 1 2008



RTRPGTBSSNCFRWTF, mate?

King's Bounty a încercat să ne prezinte în culori cât mai calde cele două ipostaze ale eroului clasic al fantasy-ului bătrânesc: Turistul şi Scandalagiul. Ca să fie el mai cu moţ, Heroes of Might and Magic a introdus-o şi pe a treia: Proprietarul, omul care-şi apără sărăcia (de castel), nevoile (de arginţi) şi neamul (de goblini, orci şi alte năzdrăvănii fantasy). The Legend nu se abate de la canon şi ne oferă o lume imensă pe care să o explorăm în timp real şi o menajerie ce abia aşteaptă să fie „disciplinată TBS-style". Din păcate, micul Proprietar din voi va trebui să-şi înfrâneze pornirile expansioniste, deoarece în jocul oamenilor de la Katauri nu veţi primi nici măcar o colibă din chirpici, dar'mite un ditamai castelul. Armatele sunt recrutate în goana calului, din diverse forturi, iar pentru ele veţi plăti cu bănuţii câştigaţi cu greu în urma unui quest sau găsiţi într-un cufăr rătăcit prin peisaj.

În anumite privinţe, KB: The Legend prezintă toate caracteristicile unui RPG clasic. Explorăm lumea în timp real, monştrii patrulează prin peisaj şi ne iau de guler dacă le încălcăm spaţiul personal, NPC-urile stau la taifas şi ne dau quest-uri, prinţesele aşteaptă să fie salvate, noaptea e noapte, ziua e zi, vânătoarea de comori e vânătoare de comori şi se spune că, undeva, cândva, ne va aştepta chiar şi o potenţială nevestică... Lupta, în schimb, se desfăşoară pe ture în „arenele" de inspiraţie HoMM-iană acoperite de o minunată grilă hexagonală. Se zvoneşte că, spre deosebire de KB şi HoMM, în timpul luptelor vom putea interacţiona cu anumite


Urs la H-4

obiecte din decor. Sper să se țină de cuvânt, deja mă și văd cum dezintegrez buturuga care îmi împiedică săbierii să ajungă la arcașii dușmanului.

Legenda lui Bounty Legendarul

Quest-ul principal este liniar (jocul va avea un singur final), ne va purta pașii prin aproximativ 50 de locații unice și va dezvălui doar o mică parte a universului „endorian", doar atât cât sforțările noastre strategice și erpegistice să capete un sens. Cunoașterea absolută și înțelegerea deplină a „mecanismelor" complicate care pun Endoria (tărâmul unde ne jucăm de-a eroii) în mișcare se obțin puțin mai greu. Dacă vreți să știți totul, va trebui să duceți la bun sfârșit toate sidequest-urile furnizate de NPC-urile binevoitoare sau de vreun obiect mai vorbăreț. În total, se pare că ne vom învârti prin Endoria între 20 și 60 de ore.

Dacă în „original" aveam de ales între patru eroi (Knight, Paladin, Barbarian și Sorcerer), The Legend a micșorat numărul la trei. În buna tradiție a RPG-urilor, noul King's Bounty ne va da în grijă un războinic, un mag sau un paladin. Războinicul aruncă în luptă o armată respectabilă, oferă bonusuri considerabile trupeților purtători de oțel și își dezvoltă cel mai bine atributele care cresc randamentul muncii cu sabia. La capătul opus se află magicianul. Un tip slăbuț, fragil, pe care soldații nu-l prea ascultă și care abia e în stare să-și ridice toiagul. „Clasorul" cu vrăji este cel mai puternic aliat al său, iar artefactele îi sunt prieteni de nădejde. Paladinul, mai șmecher, și-a gestionat mai bine timpul în studenție și a reușit să deprindă și meșteșugul războiului și arta magiei. Rezultatul? Un individ versatil, care nu se sfiește să dea cu vraja atunci când mușchiul nu îl ajută. Sau invers. În plus, skill-urile specifice clasei se vor asigura că paladinul și ciracii săi vor beneficia de o căruță de bonusuri împotriva morților umblători.


Foc la A-2


Paladin la Pădure-6

Războiul cifrelor

Ca orice RPG respectabil, KB: TL promite că ne va pune la grea încercare talentele de cavaleri ai numerelor, cunoscuți în popor drept contabili. Fiecare personaj va fi „descris" de șase parametri și va avea la dispoziție 30 de skill-uri de bază și două specifice clasei. În total sunt 36. După un level-up sănătos, vom fi blagosloviți cu rune de Talent (Power, Spirit sau Mind... în funcție de clasă), pe care le vom folosi pentru a îmbunătăți unul dintre cele 32 de skill-uri. Revenind la parametrii de bază, ele sunt, după cum spuneam șase la număr. Leadership va influența în mod direct mărimea și calitatea armatei, Attack și Defence contribuie la „potența" trupeților din subordine, iar Intelligence determină puterea și durata vrăjilor. La acestea se adaugă Mana (numele spune totul) și Rage Points (mai jos vă veți lămuri ce hram poartă). Skill-urile sunt împărțite în trei categorii: Power, Spirit și Magic. Limita de nivel va fi 30, deci va fi imposibil să ne transformăm personajul într-un minitehnicus ca la carte și să abuzăm cu nesimțire de binefacerile tuturor celor treij' de skill-uri la prima „rulare". Adăugați și o „redistribuire" a comorilor, a NPC-urilor și quest-urilor secundare după fiecare „New Game" și veți căpăta încă un motiv să duceți jocul la capăt și a cincea oară.

O adiție interesantă (și aproape originală) este apariția „gardienilor" Rage Spirits. Nu sunt chiar o noutate (îmi vine în minte Final Fantasy VIII cu ai săi Guardian Forces), dar în mod sigur prezența lor este mai mult decât bine-venită. La început, jucătorul va primi un artefact, un fel de lampă a lui Alladin cu patru camere, care îi va permite ca în timpul luptei să cheme în ajutor (contra unei sume plătibile în rage points) unul dintre cele patru spirite care-și fac veacul în respectivul receptacul. Aliații „extraplanari" vor crește în nivel odată cu personajul și vor primi câteva skill-uri care vor putea fi îmbunătățite și ele.

Lăsați bătrânii să vină la mine

Se spune că lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă. Ei bine, fanii King's Bounty și-au făcut datoria și au așteptat doisprezece ani după un remake ca la carte. Acum mingea se află în curtea celor de la Katauri. Toate semnele prevestesc că, dacă te numeri printre fanii „bătrânului," noul King's Bounty va fi acel lucru bun pentru care merită să aștepți mai mult de un deceniu. A, era să uit: The Legend va lua cu asalt magazinele cândva în primul trimestru al anului 2008.

■ cioLAN


Inorog la Mag-3. Șah.


Mat!!!!

Beowulf The Game

Vremea eroilor se apropie

Deşi se spune că Tolkien a fost cel care a inventat universul fantasy, producând pe bandă rulantă elfi, piticoţi, orci şi alte asemenea creaturi de basm, nu a fost nici pe departe primul care s-a aruncat în această lume. Beowulf este una dintre primele povestiri în care se vorbeşte despre lupta oamenilor cu fiinţe dubioase, a căror plăcere maximă este să halească ciorbă de om la prânz. Giuvaierul literaturii engleze vechi, Beowulf este un fel de Mioriţă a anglo-saxonilor, dar în care nu se povesteşte despre iubirea nefirească dintre un cioban moldovean şi o oaie, ci despre un bărbat care se luptă cu o seamă de monştri ce se opun bunăstării ţinutului. Poemul scris în engleza veche însumează 3183 de versuri în care se preamăresc faptele de vitejie ale lui Beowulf. Interesant este că deşi este considerată una dintre capodoperele literaturii engleze, Beowulf are ca personaj principal un războinic norvegian naturalizat pe tărâmurile neospitaliere ale Albionului şi restul personajelor au o evidentă alură nordică. E ca şi cum Sadoveanu s-ar fi apucat să scrie despre faptele de vitejie ale lui Gingis Han când venea la colindat pe meleagurile noastre.

Oricum, un subiect foarte puţin exploatat până în momentul de faţă, Beowulf este scos de la naftalină de către Paramount Pictures pentru o ecranizare de zile mari (zic ei) şi de către Ubisoft pentru micile ecrane ale calculatoarelor noastre.

... cu puterea a 30 de oameni

Trebuie să fii un pic bătut în cap ca să nu exploatezi cum trebuie atmosfera pe care poemul ţi-o oferă. Una dintre cele mai importante caracteristici ale unui joc de succes este povestea captivantă, care în cazul de faţă vine servită pe un platou de argint. Aşa că, scăpaţi de un chin, producătorii se pot concentra mai mult asupra gameplay-ului, care ar face bine să le iasă cum trebuie. Revenind la povestea din spatele jocului, Ubisoft ne va prezenta în acţiune un erou mai puţin obişnuit. Un adevărat viking, de o statură impresionantă, cu o putere fizică deosebită şi o atitudine pe măsură se ia în piept cu oricine îi stă în calea afirmării. Descris din primele rânduri ca fiind un om sfâşiat de dorinţa de glorie şi de putere, norvegianul nostru se îndreaptă către o Danemarcă în care nu începuse nimic încă să putrezească. Acolo, la curtea regelui Hroogar, el se luptă cu Grendel, o bestie mitologică şi cu mama acesteia. Nu deodată, ci pe rând. Un plus faţă de filmul celor de la Paramount este perioada pe care jocul se va întinde, căci filmul tratează doar începutul şi sfârşitul carierei de luptător a lui Beowulf, iar jocul va acoperi cei treizeci de ani ai domniei sale şi multe fapte de vitejie puţin cunoscute. Astfel, în cei 30 de ani de domnie, Beowulf va lupta pentru eliberarea unor războinici supranaturali, pe numele lor thani, iar apoi alături de aceştia va ucide ultimii titani de pe Pământ şi hoarde întregi de invadatori.



Bazându-se prea puţin pe magie şi enorm pe forţa brută, Beowulf este un personaj care va creşte în putere pe măsură ce capătă mai mulţi aliaţi şi ucide mai mulţi duşmani. Cu ajutorul unui sistem unic de experienţă, nordicul nostru va utiliza fiecare victorie pentru a crea arme mai bune şi a învăţa noi combinaţii de atac şi apărare. Numite puteri carnale, abilităţile sale în continuă creştere îi vor permite lui Beowulf folosirea unor arme din ce în ce mai







puternice, dar care vor lăsa urme asupra sa. Astfel, după utilizarea acestor combinații și puteri, eroul va intra într-o stare de amețeală care îl va lăsa vulnerabil următorului inamic. Dar upgrade-urile acestor puteri carnale vor reduce această stare și îi vor permite să se arunce în luptă din nou. Tare îmi e mie că una dintre aceste puteri se va chema Berserk, căci ce te poate lăsa fără suflare în afară de o sesiune de măciuceală bezmetică marca viking? Unul dintre elementele de combat pe care se pune accentul este cel care îți permite să te prinzi de pereți și de inamici, aducând lupta mult mai aproape de jucător. Imaginile și filmele de până acum ne arată ceva care aduce foarte mult cu un simulator de judo, dar în care orice fel de lovituri sunt permise și chiar indicate. Ceva în genul lui Prince of Persia, dar cu statura lui Conan și loviturile de pumn ale lui Mike Tyson. Pare foarte interesant și dur, dar rămâne de văzut modul în care vor reuși să-l implementeze fără a ne obliga la adevărate tururi de forță pe tastatură.

Norvegianul nu se va baza însă doar pe propria bardă pentru a împărți Judecata de Apoi. El va putea comanda armate întregi cărora le va da ordine, aranja și cosmetiza poziția pe teren în funcție de dușmanul pe care îl va înfrunta. Detaliile despre folosirea acestor armate sunt totuși mult prea puține pentru a spune clar ce urmează să facă. Părerea mea este că vor fi prea puțin utilizate și că sunt doar de efect. De ce? Pentru că jocul se bazează totuși pe Beowulf și forța sa fizică, iar jocul nu este o strategie. În plus, nu cred că motorul grafic va permite bătălii de o asemenea anvergură.

Și dacă tot am ajuns în acest punct, trebuie spus că engine-ul ce dă viață acestui joc este cel bazat pe tehnologia Yeti și care a fost folosit și în Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 1 și 2. Iar după cum puteți vedea și din imaginile alăturate, jocul arată mai mult decât bine. Arată fenomenal.

Până luna viitoare

Jocul se află în dezvoltare de ceva vreme și are un mare neajuns. Trebuie neapărat să iasă odată cu filmul pentru a se bucura de hype-ul acestuia. De aceea, deși jocul este plin de bug-uri și de probleme, el nu va putea fi amânat, ci trebuie lansat clar în data de 16 noiembrie anul aceasta. Eu sper să nu ne plângem de milă în fața sa și să așteptăm patch-uri de sute de mega menite să îl facă semi-jucabil.

■ **Koniec**

- **Producător** Tiwak
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** www.beowulfmovie.com
- **Data lansării** 16 noiembrie 2007

„Impresar" prin beta

CRYSIS

Crysis. Mă joc Crysis. Ei și? E beta. Multiplayer. Bug-uri... Dar știți ceva? Pe undeva, mi-a plăcut. Sincer să fiu, nu mă așteptam să-l joc mai mult de patru, cinci ore înainte să-i pun eticheta, amintirea ședințelor pline de bug-uri, dezechilibrul între echipe și lag din Far Cry îndemnându-mă să aștept precaut prima experiență online oferită de Crysis, noul „copil minune" al turcilor de la Crytek. Nu trebuie să fii un geniu ca să-ți dai seama că tot ceea ce m-a interesat inițial a fost grafica, pentru că de auzit, am auzit, de văzut, am tot văzut, dar niciodată nu l-am jucat și admirat în voie pe propriul sistem. Cu o lună înaintea lansării, ocazia mi s-a oferit, dar oare m-a mulțumit?

Nevoi energetice

Pornind de la ideea că un presupus contact cu o rasă extraterestră ar pune guvernele lumii să se păruiască între ele pe seama tehnologiei pe care o posedă „excursioniștii", adaptând-o apoi propriilor nevoi distructive, Crysis îi pune pe nord coreeni și pe americani față în față într-un interesant mod multiplayer botezat Power Struggle, unde cele două forțe armate luptă, în esență, pentru capturarea unor surse de energie. Veteranii s-au grăbit imediat să caracterizeze Power Struggle ca fiind o combinație de elemente „furate" din Counter-Strike, modul Titan din Battlefield 2142 și Assault-ul din UT2004. Cât se poate de adevărat, dar despre asta vom discuta mai târziu. De reținut că beta-ul include o singură hartă intitulată Shore, ce reprezintă o frântură din linia de coastă a Coreei de Nord, și că fiecare soldat, indiferent de partea cui luptă el, participă la măcel echipat cu un nanosuit, faimosul costum experimental care își poate transforma purtătorul într-un războinic cu puteri extraordinare. Pentru o scurtă perioadă de timp, îi poate crește viteza de deplasare, puterea și îi întărește armura. Mai mult decât atât, îl poate camufla, făcându-l aproape invizibil pentru ochiul inamic, dar, cum spuneam, nu pentru mult timp, dispozitivul responsabil cu invizibilitatea consumând rapid mica rezervă de energie, ceea ce înseamnă că trebuie să știi exact când și unde să activezi fiecare putere în parte, dacă vrei să eviți o moarte prematură. În mod normal, costumul este setat pe „armură maximă" (Maximum Armor!, mă corectează o voce guturală în cască), pentru a absorbi din forța impactului unui proiectil și a-l vindeca pe purtător când bate în retragere. Totuși, o lovitură încasată în bască, puștile de asalt mai puternice, obuzele și rachetele te pot scoate urgent din circuit. La fel, invizibilitatea dispare imediat ce ai tras primul foc, obligându-te să te asiguri din toate părțile că adversarul care îți dă târcoale (sau tu lui) va cădea după prima rafală, din primul glonț bine plasat. Și nu este deloc ușor, mai ales atunci când inamicul folosește aceeași tactică împotriva ta, transformând lupta într-un joc de-a șoarecele și pisica. Imaginați-vă doi oameni invizibili în aceeași cameră, pândindu-se unul pe celălalt, fără ca vreunul dintre ei să-și dea seama de poziția exactă a adversarului. De cele mai multe ori, jocul nervilor ia sfârșit în clipa în care unul dintre ei rămâne fără energie, devenind vizibil în


Întâlnire cu scântei


Atmosferă incendiară


Depth of Field sau cum să-ţi aduci ţintele mai aproape


Extratereştrii la pământ


Puterea atomului în mâinile mele

„...dar nimic nu se compară cu puterea distructivă a bombardamentului nuclear"

faţa celuilalt, dacă nu cumva s-a retras înainte să se expună, manevră ce i-ar oferi şansa să se întoarcă cu forţe proaspete şi câţiva prieteni. Dar pentru a lupta eficient şi cât se poate de tactic, ai nevoie de camarazi de nădejde, cu care să te înţelegi bine. De aici apare problema: rareori vei găsi astfel de


Tancuri? Păi zi aşa!

coechipieri, iar odată ce i-ai găsit şi te-ai prins cum funcţionează mecanica de joc, trebuie să te pregăteşti pentru clipa în care, rând pe rând, aceştia se vor deconecta de la server, se vor întoarce la viaţa lor, iar tu te vei trezi cu trei n00bi zumzăind pe lângă tine, încasând-o din toate poziţiile.

Versus

Soldaţii americani intră în luptă de la bordul unui submarin ce staţionează în largul coastei, de unde pornesc fie înot, fie la bordul unor şalupe sau vehicule pe pernă de aer, în vreme ce soldaţii nord coreeni sunt deja pe uscat, pregătiţi să părăsească


Interesant, îmi pot alege obiectivul

baza militară în care sunt cazaţi, pentru a apăra obiectivele râvnite de americani, înaintea sosirii acestora. Toată „hărmălaia" orbitează, de fapt, în jurul unei fabrici de prototipuri, construită în vederea realizării de arme bazate pe tehnologie extraterestră, de care americanii au neapărată nevoie pentru a distruge baza nord coreeană, obiectivul lor principal. Pentru le obţine însă, trebuie să captureze sursele de energie ce alimentează fabrica, acestea fiind locurile în care s-au prăbuşit nave extraterestre, şi o serie de buncăre, proprietarul acestora obţinând puncte adiţionale de spawn şi posibilitatea de a cumpăra arme, muniţie şi echipament. Dar asta nu înseamnă că fabrica de vehicule (pentru că există şi aşa ceva) nu este la fel de importantă, deoarece completează lista cu tancuri, transportoare blindate, camioane de transport şi alte minunăţii motorizate. Dar cum şi cu ce cumpărăm toate chestiile astea dacă nu avem bani? Foarte simplu: doborând adversari, capturând surse de energie, buncăre şi fabrici, jucătorii sunt recompensaţi cu puncte de prestigiu, pe care le folosesc ca să achiziţioneze tot ceea ce au nevoie pentru a învinge, inclusiv vehicule, paraşute şi upgrade-uri pentru arme, cum ar fi amortizoare sau lunete. Armele extraterestre însă, nu sunt la fel de accesibile, disponibilitatea lor depinzând de numărul de resurse energetice cucerite de o echipă. Cu cât numărul lor este mai mare, cu atât mai repede se umple o scală gradată, care odată umplută, oferă accesul la armele mult râvnite - versiunea extraterestră a unei mitraliere grele sau o puşcă a cărei rază doboară pe oricine dintr-o lovitură, dar nimic nu se compară cu puterea distructivă a bombardamentului nuclear, ce mătură orice şi pe oricine se găseşte în raza sa de acţiune. „Purtătorul mesajului" este un tanc special modificat în acest sens, aceasta fiind singura modalitate de a distruge baza nord coreeană în intervalul de o oră, cât durează o şedinţă de Power Struggle.


Camuflat prin tufe pândeam


Apă. Apă adevărată


Submarinul american


Fortăreața nord coreeană


Eu și cei mai noi prieteni ai mei


American cu scaner la cap

Oftalmologie din mers

Cu siguranță, puțini sunt cei care încă nu au auzit de Crysis, de fizica și grafica incredibil de realiste cu care se laudă, dar acum, când mi-am clătit ochii pe îndelete, n-ar strica să o amintim din nou. Iluminarea dinamică face toți banii, lumina care se reflectă pe suprafața apei, razele soarelui care joacă printre bancurile de pești și modul în care lumina soarelui scoate în evidență diverse detalii fiind de o frumusețe ieșită din comun. Copacii și tufele se leagănă în bătaia vântului, iar fauna își vede de treabă nu doar în adâncuri, ci și pe uscat, unde țestoase, grupuri de crabi și păsări dau viață peisajului, animându-l. Și mai interesant este că viețuitoarele reacționează la diverși factori externi, prezența unui jucător în apropierea lor agitându-le. De exemplu, „potârnichile" o iau imediat la sănătoasa dacă le-ai ucis o surată, ascunzându-se prin tufe, iar crabii se retrag imediat în apă, revenind, parcă, mult mai precauți. Țestoasele sunt singurele care nu se grăbesc nicăieri, și nu pentru că ar avea cum. Engine-ul grafic este capabil să redea cu finețe o mulțime de efecte vizuale, precum Motion Blur, Depth of Field (foarte interesantă găselnița), nori volumetrici, ciclu zi-noapte și iluminarea realistă a mediului înconjurător, însă cea mai așteptată calitate a sa, distructibilitatea mediului înconjurător, nu a făcut act de prezență în beta. Din cauza faptului că efectele DirectX 10 nu au fost implementate în totalitate, nu am reușit să dobor copaci și nici să trec cu tancul printr-o cocioabă. Mare păcat.

Tactica și unii care o aplică

Vehiculele, cu excepția celor civile, sunt extrem de detaliate și foarte ușor de manevrat, însă o parte dintre ele nu răspund corect legilor fizicii, iar pagubele pe care le suferă nu sunt „descrise" realist, cauciucurile, în special, rezistând surprinzător de bine asaltului cu gloanțe. În plus, soarta vehiculelor este pecetluită din clipa în care părăsesc baza, deoarece, odată abandonate, declanșează un mecanism de autodistrugere care le face praf și pulbere în câteva secunde. Din fericire, distanțele de parcurs nu sunt foarte mari, iar pierderea unei bărci sau a unei mașini de teren nu vă va întrista peste măsură. Însă mașinile, ca și costumele speciale, pot avea un rol tactic foarte important, dacă sunt folosite cu cap. Și nu mă refer la modul în care poți accelera către un grup de adversari făcându-i terci, ci la modul în care poți să le distragi atenția pentru a câștiga avantaj în luptă. Îmi amintesc și acum cum m-am repezit cu mașina către un soldat american, sărind din ea cu puțin timp înaintea impactului cu omul și stânca. Banditul, însă, a scăpat nevătămat și probabil că m-ar fi secerat dacă nu mi-aș fi activat imediat invizibilitatea înainte să mă pitesc în iarbă. Crezând, probabil, că m-am pierdut printre stânci, adversarul și-a părăsit ascunzătoarea, moment în care am tras. N-am reușit să-l curăț, iar el mi-a descoperit poziția, înainte să se ascundă în spatele mașinii avariate. Nici că se putea mai bine! Am scos grenada, am aruncat-o sub mașină, mașina a sărit în aer, iar nefericitul s-a evaporat odată cu ea.

Poftă de Crysis

Gameplay-ul funcționează bine, având în vedere că avem de-a face cu o versiunea beta. Bineînțeles, există și câteva bug-uri (broaște care cad din cer?!), ceea ce nu m-a surprins peste măsură. Un beta rămâne, totuși, un beta, dar asta nu înseamnă că avanpremiera multiplayer pe care ne-au oferit-o băieții de la Crytek este de lepădat. Dimpotrivă, gameplay-ul (inițial cam confuz) este destul de solid, iar experiența s-a dovedit a fi extrem de provocatoare pe alocuri, mai ales atunci când adversarul a pus mâna pe jumătate din bazele echipele mele în același timp, forțându-ne să ne împrăștiem care încotro pentru a le recupera, călcându-ne în picioare :).

Cam atât despre beta și porția de multiplayer pe care am halit-o. Din 26 octombrie pregătiți-vă să gustați din campania solo, iar din 16 noiembrie să vă bucurați de meniul complet. Personal, îmi doresc poftă bună. Mai ales mie.

■ KIMO

- **Gen** FPS
- **Producător** Crytek
- **Distribuitor** EA
- **Data apariției** 16 noiembrie
- **ON-LINE** www.ea.com/crysis


Pis, pisi-pisi-pissss...


Nu pare, dar se ține de-o mitralieră

PAINKILLER OVERDOSE

Ia durerea cu arma

Chiar dacă la noi primul Painkiller nu a provocat „isteria" care a cuprins alte țări, jocul nu a căzut nici în extrema în care să fie ignorat. A stârnit câteva discuții aprinse, prin care au apărut și numele Serious Sam, Doom sau Quake, a primit destul de multe cuvinte de laudă, dar și critici. Unii au fost încântați să pună mâna pe un shooter clasic, alții s-au plâns de gameplay-ul mai puțin inovator. Revenind la comunitatea Painkiller de peste hotare, aceasta s-a atașat atât de mult de joc încât ceea ce ar fi trebuit inițial să fie un MOD, unul serios într-adevăr, s-a transformat într-un stand-alone.

Chiar dacă am jucat pentru câteva minute Overdose și la Leipzig, prin amabilitatea celor de la Quantic Lab, responsabili cu partea de quality assurance (QA,) am avut șansa unui hands-on în toată regula pe ultima versiune a jocului.

Supradoză demonică

După cum spuneam, Overdose a fost inițial un community mod propus de entuziaștii de la Mindware Studios. Încă de la primul anunț postat pe site-ul Mindware, eram „avertizați" că acest mod va aduce schimbări semnificative jocului, care vor oferi o cu totul altă experiență single player: niveluri noi, arme noi și boși noi. Văzând cât suflet se pune în mod-ul Overdose, oamenii de la DreamCatcher s-au gândit că dacă ar adăuga și câteva resurse tehnice și financiare ar putea face „rost" de un joc nou-nouț. Planul a mers și, credeți-mă pe cuvânt, jocul este aproape gata de lansare (probabil la data la care veți citi acest articol va fi deja pe piață). Painkiller: Overdose nu îi va dezamăgi pe fanii primului PK și nici nu cred că le va schimba opinia celor care au strâmbat din nas. Gusturile nu se discută, iar Overdose este în continuare un joc deconectant care nu are prea multe pretenții nici de la jucător, dar nici de la sistemul pe care îl rulați.

Primul lucru care m-a impresionat la Overdose au fost armele pe care le vom avea la dispoziție. Aici mă refer atât la felul în care arată, cum sunt animate, dar și la ce știu să facă. Toate armele au două „funcții", care pe alocuri ne amintesc de primul Painkiller. Pe partea de design și animație lucrurile stau însă mult mai bine. Shotgun-ul este decorat cu mai multe vertebre, de arbaleta cu lunetă sunt agățate câteva cranii, iar mitraliera dă ușor de înțeles că „we mean business". Și acestea sunt doar câteva din ingenioasele arme disponibile. Un arsenal care dă un plus de plăcere „muncii" în acest shooter, dar se și încadrează perfect în atmosfera „demonică din joc". Armele au fost o caracteristică definitorie și a primului joc, însă cei de la



La sniper-it bestiile



Am trăit să văd și un templier posedat



Voi de pe ce planetă veniți?

Mindware au reușit să realizeze un arsenal și mai impresionant decât cel oferit de People Can Fly.

Eroul principal din Painkiller Overdose este Belial, o creatură jumătate înger, jumătate demon, care pentru mult timp a fost întemnițat de Lucifer. După ce acesta a fost învins de Daniel, în primul Painkiller, Belial a reușit să scape, iar acum are câteva polițe de plătit. Mai multe detalii legate de povestea din Overdose veți găsi în review-ul din numărul următor. Momentan vă mai spun că nu avem parte doar de câteva cuvinte aruncate în vânt, doar așa ca să știm și noi de ce ne luptăm cu hoardele de demoni, iar scenariul din Overdose are și rolul de a crea o punte spre un viitor sequel.

Campania single player se întinde pe 16 niveluri pe parcursul cărora vom da nas în nas cu peste 40 de ciudați care nu sunt chiar atât de nătărăi precum probabil bănuiți. Nu sunt ei nici luptători de elită, se încadrează undeva la mijloc și sunt numai buni de încălzirea pentru boșii care ne așteaptă să ne dăm examenele de final de nivel. Important este că pe parcursul jocului avem parte de atmosfera la care ne-am fi așteptat de la o continuare a primului Painkiller. Probabil că acest lucru se datorează și faptului că Painkiller: Overodose este realizat de un grup de fani înfocați ai primului joc și cine știe mai bine cum ar trebui să se prezinte un joc dacă nu fanii:)? Avem în continuare și cărțile de tarot, dar și despre acestea veți afla mai multe amănunte în review-ul jocului.


Ia să vedem ce spune cubul


Nimic nu se compară cu Forța

Painkiller: Overdose este realizat pe o versiune îmbunătățită a engine-ului Pain și, după cum se poate observa și în imaginile care însoțesc acest articol, jocul arată mai bine decât primul Painkiller. Nu putem vorbi de engine sau grafică de ultimă generație, în schimb putem spune că cehii de la Mindware au scos tot ce era mai bun din acest engine. Rezultatul este un joc care arată bine și are o atmosferă și un gameplay ce fac și din Overdose un shooter clasic care merită apreciat. Bineînțeles, multiplayer-ul este un element important și în Overdose. De exemplu, pe una din hărțile pe care am avut ocazia să le încerc măcelul se desfășoară într-o arenă străbătută de mai multe sfere care nu-ți lasă prea multe posibilități. Poți să alergi cu aceeași viteză cu care se rotesc sferele în arenă sau poți să te ascunzi în puținele locuri sigure. Bineînțeles că lupta se dă pentru aceste locuri care în același timp te protejează, dar îți oferă și un avantaj în lupta cu restul jucătorilor.

Multiplayer-ul din Overdose este compatibil și cu hărțile din Painkiller.



O frumusețe de shotgun

Power to the people

Painkiller: Overdose este unul din cazurile fericite în care fanii unui joc ajung să se ocupe de un sequel și practic să beneficieze de șansa de a-și pune în practică toate ideile, care altfel s-ar fi pierdut pe niște forumuri la capitolul sugestii. Este evident că Overdose este un joc realizat din pasiune și nu pentru că acesta este proiectul pe care producătorul l-a primit. Acestea sunt motivele pentru care sper că Painkiller: Overdose va fi un succes și nu peste mult timp ne vom întâlni și cu un Painkiller next-gen.

■ **Rzarectha**

- **Gen** FPS
- **Producător** Mindware Studios
- **Distribuitor** DreamCatcher Interactive
- **Data apariției** 23 octombrie
- **ON-LINE** www.painkillergame.com





Un nou MMO, o nouă Apocalipsă

Toată lumea așteaptă cu nerăbdare să se întâmple ceva extraordinar care să dea culoare și sens vieților noastre devenite destul de plate și lipsite de diversitate. E dovedit că majoritatea oamenilor vor să călătorească, însă lumea devine din ce în ce mai mică, mai cunoscută și mai aglomerată. Din acest motiv curiozitatea umană este exploatată de conceptul de turism. Oamenii au devenit atât de disperați în căutarea „inexplicabilului" încât aproape că își doresc o apocalipsă și fac destul de multe pentru a o provoca într-adevăr. Însă, să fim serioși, cel mai mult ne dorim o invazie extraterestră care să ne facă să înțelegem că dincolo de sistemul acesta solar mai există și alte tărâmuri de explorat și informație de asimilat. Oricum, suntem în secolul apocalipselor, așa că orice e posibil.

Richard și Tabula

Richard Garriott este una dintre cele mai mari personalități din domeniul jocurilor online, un producător care, pe lângă influența pe care a avut-o asupra industriei (seria Ultima, Lineage, respectiv City of Heroes), are și un stil de viață care este cel puțin excentric. Era normal ca la un moment dat să pice și el în capcana tentației apocalipsei. Așa că acum patru ani a pus umărul și s-a apucat de Tabula Rasa. La vremea respectivă era un concept foarte interesant de joc care din păcate nu a evoluat prea mult. Asta nu înseamnă încă din start că jocul este de calitate îndoielnică, ci doar că nu vine cu cine știe ce inovații. La prima vedere, ca idee, mi s-a părut că Tabula Rasa se încadrează în grupul online-urilor gen Auto Assault, despre care știm cu toții ce soartă a avut. Și da, intră foarte bine în categorie, cu diferența că, în loc de mașini, avem oameni. Însă știm că succesul sau insuccesul unui MMO depinde în majoritatea cazurilor de factori care nu sunt neapărat detectabili și nu au o logică clară, ca de exemplu problema bug-urilor, a prețului sau a conectivității. Sunt factori legați de gameplay, de modul în care gamerii majoritari văd lucrurile. E clar că în Auto Assault nu s-au documentat foarte bine asupra acestei psihologii. În ceea ce privește Tabula Rasa, lucrurile par ușor diferite, însă asta numai timpul o va spune.


Personaj, Meniu și Inventory

Rasa Disclaimer

Probabil că o parte dintre voi au înțeles că la data scrierii acestui review jocul încă nu era lansat pe piață. Asta va fi ușor de dedus și deoarece jocul se va lansa după ce apare acest număr al revistei. De aceea, o parte dintre


Ce poți face cu un blid de fasole bătută și un chibrit?!

neplăcerile create de acest joc și care vor fi descrise mai jos s-ar putea să dispară cu ultimul patch, cel de dinainte de lansare. Dacă nu cu acela, poate cu următorul. E un MMO până la urmă și jocurile de genul acesta sunt patch-uite periodic. Deși pare oarecum utopic, după aproape patru luni de beta de Tabula Rasa, timp în care i-am urmărit foarte atent evoluția, jocul a suferit modificări radicale care m-au surprins. Este anormal aproape ca un joc să se transforme atât de mult într-o perioadă de timp atât de scurtă. Se pare că domnul Garriott este foarte decis să țină cont de sugestiile și părerile celor care joacă, pentru a face din Tabula Rasa o experiență plăcută și îndelungată. Sincer, sper să-i iasă pasența pentru că din punctul meu de vedere jocul mai are nevoie încă de multe pentru a deveni competitiv.

Personaj și abilități

Unul dintre aspectele importante ale unui joc online este posibilitatea de a-ți crea un personaj cât mai unic și mai special din punct de vedere vizual. Orice gamer preferă să arate cât mai diferit față de ceilalți. World of Warcraft ne-a demonstrat totuși că până la urmă asta e complet neimportant dacă ai uber-echipament și că nu e un capăt de lume dacă absolut toate personajele unei rase arată la fel. Tabula Rasa oferă sensibil mai multe opțiuni de configurare a personajului ca aspect, însă nu atât de multe pe cât consider normal. Cum jocul are doar o singură rasă, oamenii, e clar că și aici majoritatea personajelor vor arăta aproape la fel. Cum nici echipamentul nu e foarte divers ca aspect, să nu vă mire dacă vă veți trezi la un moment dat într-un grup în care sunteți cu toții gemeni. Dacă asta e un minus sau un plus, e greu de spus, având în vedere ce spuneam mai devreme despre WoW. Personajul vostru va începe lupta într-un dungeon pe post de tutorial, unde veți fi puși în temă cu rolul pe care îl aveți și cu ce trebuie să faceți. Fiind un third person shooter cu elemente de RPG, e clar că trebuie să ochiți și să trageți. Partea de RPG permite dezvoltarea personajului pe două planuri. Unul ar fi atributele de bază, Body, Mind și Spirit, care influențează ce nivel de sănătate și putere a gândului aveți (Power), respectiv viteza cu care cele două se regenerează. Al doilea este legat



Harta zonei de start

de specializarea personajului în cadrul unui arbore fix. Acest arbore are trei niveluri, fiecare despărțindu-se în alte două. La un număr de niveluri determinat, adică 5, 15 și 30, veți putea evolua pe o singură linie, trecând prin clase intermediare de specializare. Spre exemplu, la început sunteți Trainee. De aici puteți merge pe partea de suport trecând prin Specialist la level 5, Biotechnician sau Sapper la level 15, respectiv Exobiologist sau Medic dacă ați ales Biotechnician sau Demolitionist sau Engineer dacă ați ales Sapper, la level 30. Destul de simplu. Fiecare evoluție în grad vă oferă accesul la o serie de skill-uri care fie au beneficii statice, fie sunt skill-uri dinamice care folosesc Power. Normal, chiar dacă vor exista personaje cu aceeași specializare, faptul că aveți acces la toate skill-urile pentru fiecare etapă intermediară creează un nivel destul de ridicat de diferențiere între personaje. Modul în care acestea sunt gândite, la fel, nu oferă posibilitatea unei rețete unice de dezvoltare. Vom întâlni astfel personaje cu aceeași specializare care vor fi complet diferite ca stil de luptă.

Joaca de-a pac, pac

Acum, lăsând la o parte detaliile tehnice pe care oricum le veți descoperi și voi dacă veți juca, la nivelul la care a ajuns acum, Tabula Rasa este destul de atrăgător și de „addictive". E interesant că shooter-ele astea reușesc să te acapareze câteodată. Normal, producătorii ne tentează cu o grămadă de tipuri de echipament, arme și lucrurile normale pentru genul acesta de jocuri. Combat-ul este destul de simplu. Există mai multe tipuri de damage și concomitent rezistențe. Nimic nou sub soare,


Cu atâta lemn sigur ieșim din iarnă.

Poveste despre sfârşit

Povestea jocului nu este în cale-afară de specială, dar are aspectele sale interesante. Astfel, la început a fost Eloh, o specie care a atins un nivel de dezvoltare extrem de avansat şi care a găsit modalităţi de a crea energie şi de a modifica materia. Această ştiinţă a fost înglobată în artefacte, Logo-uri, care odată activate fuzionează cu individul susceptibil şi îi deschid calea spre abilităţi speciale. Eloh a vrut să împartă cu cât mai multe civilizaţii această ştiinţă, lucru pe care l-a şi făcut în mod necondiţionat. Unele civilizaţii, ca de exemplu pământenii, erau prea reduse intelectual, aşa că au fost lăsate în pace să evolueze. Alte civilizaţii au fost suficient de inteligente pentru a prelua această ştiinţă şi a o aprofunda la un nivel la care să o poată folosi în scopuri mai puţin altruiste. Aceştia au fost Thrax, care au pornit să distrugă Eloh, însă fără prea mare succes. Din nefericire sistemul de gândire al lui Eloh a fost puternic zdruncinat. Unii ar fi dorit să continue cu această distribuire a ştiinţei în mod necondiţionat, iar alţii doreau să controleze dezvoltarea civilizaţiilor primitive pentru a nu se mai ajunge niciodată în situaţia în care să se simtă ameninţaţi. Aceştia au fost Neph, tot Eloh dar cu viziuni mai violente. Rezultatul a fost că Eloh au fost exterminaţi de Neph, iar Galaxia a intrat într-o perioadă neagră. Acei Eloh care au scăpat au început să formeze o aşa-numită rezistenţă. Pământul a fost şi el distrus de Neph sau Bane, după cum le-au spus oamenii. Puţinii pământeni care au supravieţuit au fost distribuiţi pe diferite planete, de unde au ajuns să lupte alături de Eloh-ii rămaşi şi de aliaţii lor în acest interminabil război.



Un funcţionar de la Administraţia Financiară

doar că sunt gândite la un nivel mai realist. Fiind un MMO totuşi, lupta este oarecum controlată. Poţi trage unde vrei şi în cine vrei, însă preferabil este să lock-ezi ţinta pentru că aşa va creşte damage-ul, un echivalent practic al focusului. Acum să nu vă închipuiţi că, dacă veţi trece prin rafalele de unei mitraliere, veţi fi atinşi. Gloanţele sau energia sunt direcţionate. Ceea ce e plăcut e faptul că puteţi folosi relieful pe post de adăpost şi în consecinţă damage-ul pe care îl suferiţi va fi mai mic. Oricum, combat-ul este extrem de dinamic chiar dacă şi aici gloanţele vă urmăresc. Este mult mai logic şi mai bine gândit decât în orice alt MMO pe care l-am jucat. Şi uite aşa am scos în evidenţă şi cel mai bine realizat aspect al jocului. Acum, probabil vă întrebaţi cum este PVP-ul. Sincer nu am experimentat pe propria piele, însă am întrebat şi se pare că e vorba de „PVP de convenienţă". Nu ştiu exact ce înseamnă asta, mai ales că nu era chiar complet implementat conceptul la data scrierii acestui articol. Aşadar nu vă pot spune dacă e free-world PVP sau Arena-PVP. Cert este că există şi asta contează. Acum, evident jocul are şi o componentă de „magie". E vorba de aşa-numitele Logo-uri, artefacte rămase de la Eloh, de care aveţi nevoie pentru a folosi skill-urile mai speciale. Spre exemplu lighting-bolt-ul. Aceste Logo-uri sunt ascunse prin tot felul de locaţii, unele chiar foarte greu accesibile, ca de exemplu multiplele dungeon-uri pe care jocul le conţine. Odată ce le-aţi găsit şi învăţat, vă vor rămâne în biblioteca din cerebrum, până la moarte.

Meseria, brăţară...

Ca orice MMO, şi Tabula Rasa are o componentă de crafting, distribuită în vreo patru domenii, meserii să le zicem. Nu am avut timpul şi răbdarea necesară, însă sistemul este foarte simplu. Lumea e plină de reţete cu care se creează enhancement-uri, care se aplică pe arme sau piese de echipament. Aceste enhancement-uri au nevoie de resurse care se pot achiziţiona de la vendori, însă cele mai multe sunt drop-uri. Aşa că iată şi secţiunea de grinding. Nu vorbim de orice tip de grinding, ci de



Am lăsat atâtea în urmă..

unul nebunesc deoarece componentele de crafting au o rată de drop foarte scăzută. Probabil că prin patch-urile următoare se vor ajusta genul acesta de parametri. M-am concentrat pe quest-uri, de care chiar nu voi vorbi pentru că sunt după clasica reţetă „Du-te şi adu-mi inimi, probe genetice sau omoară „enşpe" indivizi". Însă, combat-ul fiind atât de plăcut, şi quest-urile se fac cu plăcere.

Iar tehnice

Deşi la un MMO funcţionalitatea graficii este mult mai importantă decât aspectul în sine, în Tabula Rasa le avem pe amândouă. Engine-ul grafic şi în general resursele cerute de joc sunt destul de mari, însă este foarte configurabil, ceea ce-l face să funcţioneze şi pe sisteme low-end. În full, jocul arată excelent, designul de nivel fiind realizat cu cap. Partea sonoră nu excelează, uneori coloana muzicală fiind destul de prost aleasă. Oricum se ştie că lumea ascultă Winamp-ul când joacă MMO-uri şi cred că la asta s-a gândit şi Richard Garriott. Măcar poziţionarea 3D a sunetelor este destul de bună, iar din punctul de vedere al conectivităţii, după ultimul patch nu am mai observat probleme. Acum, e greu să ştim dacă jocul va avea succes sau nu. E clar destinat unei anumite categorii de gameri. Dacă îi va atinge acolo unde îi doare, va merge, dacă nu, nu. Mi-am dat seama că niciodată nu poţi anticipa cu precizie evoluţia unui MMO, aşa că mai bine aşteptăm să vedem ce se întâmplă.

■ Locke

Gen MMORPG **Producător** Destination Games **Distribuitor** NCSoft **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05 **Procesor** P 2,5 MHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 Mb VRAM **ON-LINE** eu.gtr.com

Grafica	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	8

8,1

Neverwinter Nights 2

„Planescapetormentesque"

Și-au făcut debutul sub supravegherea atentă a grăbiților de la Lucas Arts. Fanii Star Wars încă mai lăcrimează când se gândesc ce mândrețe de joc ar fi putut să joace dacă nerăbdarea Lucașilor n-ar fi transformat KotOR 2 într-o cursă de o sută de metri bug-uri. Fără linie de finiș. S-au consolat totuși cu firimiturile de geniu care au reușit să se mențină la suprafață în marea de quest-uri neterminate a KotOR-ului și au sperat că Obsidian va nimeri sub aripa unui producător care-l va lăsa să-și vadă de treabă liniștit. N-au trebuit să aștepte mult, căci în peisaj a apărut Atari. Din păcate, situația financiară nu tocmai roz a celor de la Atari cerea un Neverwinter Nights 2 înainte de Crăciun. A fost Neverwinter Nights 2, a fost cu o lună și ceva înainte de Crăciun și a fost un pas uriaș înainte față de KotOR 2, deși era loc de mai bine. Semn că oamenii de la Obsidian au fost lăsați să respire cât să nu-și piardă suflul sau au învățat să lucreze sub presiune. Cunoscându-le obiceiul și sperând că o să urmeze exemplul dat de Bioware în NWN 1 (calitatea direct proporțională cu numărul expansion-ului), am fost extrem de fericit când am aflat că Obsidian lucrează de zor la un expansion pentru Neverwinter Nights 2 și că are un an la dispoziție să-l termine. E clar, mi-am spus, oamenii sunt mai relaxați, e imposibil să nu iasă ceva mai bun decât campania originală. Așa că m-am pus pe așteptat și pe sperat. Ei bine, rezultatul mi-a întrecut așteptările. Să vedem de ce.

Cu masca pe căciulă

Obsidian spune că nu e nevoie să terminăm campania originală pentru a ne putea bucura de povestea lui MotB. Parțial are



Micul dejun

Mask of the Betrayer

dreptate. MotB poate fi terminat (și înțeles) fără probleme de cineva care nu a dat prin campania originală, dar părerea mea e că va pierde jumătate din distracție.

Îmi e aproape imposibil să vă pun în temă cu evenimentele care declanșează aventura din Mask of the Betrayer fără să stric deznodământul campaniei originale. La o analiză mai atentă, finalul campaniei originale a fost oarecum stricat deja de Obsidian și poate fi ghicit cu ușurință după vreo două sau trei ore de joc sau dacă aveți ceva CRPG-uri D&D la activ. Pe scurt, personajul pe care l-am adus cu mare trudă la nivelul 20, hrănit cu cea mai fină experiență și îmbrăcat în cele mai scumpe paltoane de metal, ajunge față în față cu „ăla mare, negru și rău". După o încleștare epică, antagonistul moare puțin și părăsește scena într-o ploaie de moloz și blocuri de piatră. Bucuria este de scurtă durată, căci dansul victoriei este întrerupt cu brutalitate de un scenarist puțin grăbit, care a considerat că metoda cea mai eficientă de a ne spune „va urma, vițeilor" fără să lase totuși povestea în coadă de pește este aparenta moarte a eroului, îngropat sub dărâmături. Spun aparentă, pentru că povestioara epică din Mask of the Betrayer debutează cu o înviere mai puțin spectaculoasă și mediatizată decât cea biblică, dar cel puțin la fel de uluitoare și improbabilă, având în vedere că eroul care ar fi trebuit să doarmă somnul celor drepți sub câteva tone de bazalt se trezește, nu în loc luminat, în loc cu verdeață, cum i s-ar cuveni unui Erou al Recoltei și Salvator al Faerunului, ci într-o peșteră întunecată și cenușie (semn că și pe lumea cealaltă lumina și verdeața se plătesc separat), călare pe un altar dubios, cu pieptul însăilat în grabă de un chirurg neîndemânatic. La o analiză mai atentă, observăm că sabia lui Gith lipsește și, cel mai trist, așchia pe care personajul nostru o purta atât de aproape de inimă încât a devenit parte din ea, a sărit foarte departe de trunchi. Atât de departe, încât a dispărut fără urmă, fiind înlocuită de o chinuitoare sete de viață (din nou, la propriu), pe care o stafie ghinionistă are ocazia s-o experimenteze curând pe propria-i ectoplasmă.



Local Kombat

Cu această ocazie, facem cunoștință cu primul tovarăș de drum, o „wizardiță" cheală și sfătoasă pe care chelia tatuată și hăinuțele roșii o dau imediat de gol ca fiind un membru de vază al frăției întru vrăjitorie, Red Wizards of Thay. Oricine e la curent cu realitățile crude ale Faerunului știe că apariția unui Red Wizard e semn rău. Semn rău pentru personajele care au ghinionul să fie luate în colimator de banda vrăjitorilor roșii, dar un semn cât se poate de bun pentru amatorii de aventuri epice din spatele monitorului.

Acasă la Minsc

După ce facem puțină ordine și disciplină prin dungeon-ul infestat cu spirite (spirit, nu spirtoase, bețivanilor!), ieșim la suprafață. Unde ne așteaptă a doua surpriză (dacă nu ați luat în seamă micile indicii din dungeon)... ne aflăm în ținutul Rashamen, la mare distanță de Sword Coast. Oooopa, al doilea semn că Mask of the Betrayer are planuri mari cu noi. În primul rând, o schimbare de decor este oricând bine-venită și chiar simțeam nevoia unei „vacanțe" departe de Sword Coast. În al doilea rând, Rashemen este un tărâm ciudat chiar și pentru univers unde supranaturalul este la ordinea zilei. Granița dintre lumea spiritelor și cea a oamenilor este deosebit de subțire și e ignorată în mod frecvent de decedații mai încăpățânați sau de


The power of Christ compells you!!!!


Eu n-o să bat niciodata stafiile. Pentru că le doare


În vizită la sataniști


Skull, sweet skull

cei pentru care datoria față de țarina patriei continuă și după moarte. O mină de aur pentru scriitorii talentați ai Obsidian-ului și un adevărat ospăț pentru sufletul unui jucător cu oareșce înclinație spre misticism. Și în mod sigur, îl veți înțelege mai bine pe Minsc după ce o să-i cunoașteți compatrioții.

Amatorii de eye-candy se vor bucura să afle că exotismul Rashemen-ului și superstițiile băștinașilor i-au obligat pe producători să-și îmbrace motorul grafic în hainele de duminică și să-l „furajeze" cu un braț de efecte speciale noi. Rezultatul? O „colecție" de peisaje de vis, și la propriu și la figurat. Noile locații „pământene" sunt de o frumusețe rară și sunt o adevărată încântare pentru ochi. Din când în când, quest-ul principal și câteva dintre cele secundare ne vor obliga să pășim în alte „planuri" sau să intrăm încălțați în visurile altora. Aici efectele speciale cele noi și o mână de filtre de culoare au pus osul la treabă și au contribuit din plin la construcția unor peisaje superbe, de o stranietate încântătoare, care cochetează „pe față" cu suprarealismul. Ca fapt divers, v-ați întrebat vreodată unde se duc zeii când mor? Nu numai că veți afla, dar veți merge și voi acolo. Și vă va plăcea.


Ieși sucubo la portiță...

Din păcate, nu vă pot dezvălui mai multe fără să vă răpesc plăcerea de a experimenta pe pielea voastră subtilitățile storyline-ului. „Campania" este în așa fel construită, încât orice informație în plus este un potențial spoiler. Risc să vă spun, totuși, că-i veți întâlni pe doi dintre zeii panteonului faerunic. Am observat cu mare plăcere că MotB este unul dintre puținele (dacă nu singurul, nu sunt chiar sigur) care încearcă să ne ofere și un mic „tur interactiv" al „afterlife-ului" faerunian și să ni-i prezinte pe foștii și actualii săi patroni. În rest, povestea „curge" foarte natural, fără poticneli și fără sforțări scenaristice majore. Revelațiile sunt foarte bine dozate, finuțe, nu ți se dă mai mult decât poți înghiți, iar la sfârșit veți fi de acord cu mine când vă spun că „Mask of the Betrayer" este poate cel mai inspirat titlu pe care Obsidian putea să-l aleagă pentru acest expansion. Quest-urile secundare sunt atât de bine integrate în poveste încât pe alocuri e foarte greu să faci diferența între o „sarcină" obligatorie și una opțională. De frică să nu ratez ceva, le-am făcut pe toate. De-abia la a doua „rulare" am descoperit că, în afară de unul singur, toți companionii sunt opționali.

„Planescapetormentesque"

Fac o mică paranteză pentru a explica mai bine subtitlul articolului. De ce „planescapetormentesque"? În primul rând, deoarece am observat cu o imensă plăcere că povestea, calitatea scriiturii (micile intervenții ale naratorului, dialogurile, descrierile obiectelor etc.) și atmosfera generală se apropie surprinzător de mult de Planescape: Torment. Acum să nu credeți că am fost dezamăgit de ceilalți clasici ai genului. Sau de campania originală a lui NWN 2, care mi s-a părut mult mai răsărită decât cea din Neverwinter Nights 1. Cu toate acestea, oricâtă bunăvoință ar zace în mine și oricât de bine ar fi ascunse de talentul povestitorilor, nu pot să nu fiu deranjat, măcar puțin, de clișeele specifice genului. Știți voi care... eroul înzăuat pune șeaua pe Cosânzeana cu urechi ascuțite și, după o noapte de amor, îl cotonogește bine pe Necuratu' și salvează lumea de la distrugere. La vremea lui, Planescape: Torment a reușit să iasă din tiparele clasice, ajutat de o poveste extrem de originală și oarecum atipică pentru un CRPG D&D, de dialoguri „miezoase" care frizau genialul și de o galerie de personaje memorabile. Fără să exagerez (prea mult) pot spune că Mask of the Betrayer îi calcă pe urme. În campania originală trebuia să-ți joci cumințel rolul de Mesia și,


Noua identitate a lui Kiwi Legendaru'

astfel, să te pleci umil în fața unui Destin care a considerat că e amuzant să-ți pună pentru a mia oară pe umeri povara Universului. În Mask of the Betrayer perspectiva se schimbă și va trebui să te răzvrătești împotriva aceluiași Destin care, drept „răsplată" pentru o treabă bine făcută, a găsit de cuviință să te pedepsească pentru păcatele altuia. De data aceasta, lucrurile au devenit personale, miza nu mai este bunăstarea aproapelui, ci însuși sufletul tău. O abordare foarte interesantă, foarte rar întâlnită în istoria CRPG-urilor D&D, care s-au mulțumit să ne pună în pielea unui om (elf, dwarf și ce alte ființe mai cutreieră tărâmul) cu un plan măreț și cu o profeție care să-l susțină în desagă.

Al doilea „planescapetormentism" este reprezentat de cei cinci tovarăși de drum. Personajele întâlnite în drumul către „mântuire" și în special cei cinci companioni care ne țin de urât arată și se comportă de parcă ar fi coborât direct dintr-un atlas al ciudățeniilor. În sensul bun, bineînțeles. Okku, singurul fighter (dacă-l pot numi așa) din MotB, este un urs cu atitudine, mai colorat decât un papagal în călduri, venerat de șamanii din Rashemen. Dacă dwarf-ul Khelgar vi se părea ciudat, așteptați să dați de Gann, bastardul unei zgripțuroaice și al unui om (hagspawn pe limba englezului), un Don Juan albastru care în timpul liber se joacă de-a Zburătorul cu tinerele fiice ale Rashemen-ului. Kaelyn, un (de fapt O) cleric half-celestial cu apucături de Che Guevarra pe care spiritul justițiar supradezvoltat o împinge să conteste însăși ordinea cosmică și un personaj sinistru pe care vă las să-l descoperiți singuri (hint: unul dintre tovarășii voștri trebuie să moară dacă-l vreți pe necurat în party) completează cu succes circul ambulant. „Mecanica" grupului a suferit și ea niște mici modificări. Pe de-o parte conversațiile dintre PC și companionii săi sunt mult mai stufoase și au mai multă substanță și parcă însoțitorii au căpătat mai multă personalitate. Astfel, influența se pierde mult mai ușor, iar un tovarăș cătrănit foc nu va ezita să te atace dacă i-ai ignorat avertismentul și n-ai îmbunătățit relația cu el. Partea bună (sau proastă dacă sunteți un role player îndârjit) este că influența poate fi ridicată exploatând unele opțiuni de dialog care se încăpățânează să nu dispară după ce au fost „utilizate". În caz că bug-ul nu vă ajută, puteți apela la metodele băbești de tip trial-and-error până când aflați exact ce fraze le gâdilă orgoliul și vă permiteți să efectuați „un reglaj fin". Nu mi se pare prea corect, dar nu vă obligă nimeni să vă folosiți de acest exploit. Cel mai important, beneficiile unei relații extrem de strânse (adică influență peste 70) cu un membru al party-ului nu se lasă așteptate ca în campania originală, unde doar la final te bucurai că ți-a dat Dumnezeu gândul cel bun și ai ținut-o pe Quara aproape de suflet. În Mask of the Betrayer, prietenia este răsplătită pe loc, cum se cuvine. Fiecare companion „vrăjit" de personalitatea PC-ului



îi oferă cadou o serie de bonusuri substanțiale sau câte un feat mai șmecher.

Păcat totuși că personalitatea companionilor se manifestă doar față de personajul principal. Cu foarte mici excepții (și atunci e un fel de telefonul fără fir) interacțiunea dintre companioni este practic nulă. Deși nu m-a deranjat câtuși de puțin seriozitatea expansion-ului, am cam dus lipsa „micilor" certuri dintre Khelgar și Neeshka. Și mi-a fost puțin dor de răbufnirile Quara. Am râs cu hohote, am oftat un „eeeeeh, ce vremuri, clucere...", când, în MotB, un scenarist mai hâtru i-a adus un mic omagiu piromaniei, adică o linie de dialog care făcea o aluzie subtilă la apucăturile Quarei.

Iubim trădătorul, dar îi urâm masca

Dar să revenim puțin la personajul nostru și la poftele necurate care-l mistuie. Deși tare mă tem că o să vă stric puțin plăcerea descoperirii, condiția aparte a personajului este punctul în jurul căruia gravitează întreaga poveste și, cel mai important, are un impact deosebit asupra gameplay-ului. Deci o să vă dau un mic spoiler și o să vă spun că voinicul nostru a căzut victima unui blestem străvechi și a devenit un Spirit Eater, o lighioană care, logic, se hrănește cu spirite. Din punctul de vedere al omului care gustă o poveste frumoasă cu o tentă mistică și cu un subtil substrat filosofic, foamea insațiabilă ce ne chinuie personajul e mai mult decât binevenită. O pedeapsă mult prea crudă și nedreaptă (The Wall of the Faithless, de exemplu), rebeliunea de tip „chaotic-good" împotriva ordinii naturale, dilemele existențiale și patimile unui individ lawful-good pus să aleagă între a se lăsa pradă instinctului sau a rezista tentației chiar dacă în cele mai multe cazuri răsplata este moartea (aka Game Over, foo') adaugă o doză serioasă de dramatism poveștii și dau naștere unor situații interesante. Și, cel mai important, îi dau ocazia unui scenarist mai sfătos să filosofeze cuminţel prin intermediul personajelor sale, să pună sub semnul întrebării supunerea absolută pe care i-o datorăm unui zeu capricios sau să se întrebe cât poate duce un om până să-și piardă credința.

Ca mecanică de joc, devorarea spiritelor este o sabie cu două tăișuri. O s-o iubiți și o s-o urâți în același timp. Dacă ați jucat BloodNet, veți avea o mică senzație de deja-vu. Un „Spirit Meter" ne indică exact cât de puternică este „foamea". Sunt șase stadii ale „bolii", fiecare stadiu trage după sine penalizări din ce în ce mai mari, iar în final urmează moartea. Adică Reload. Nevoia continuă de spirite dă naștere un sentiment de urgență și ne obligă să ne contabilizăm bine timpul și să ne alegem cu atenție luptele, mai ales că inamicii sunt mult mai puternici și luptele mult mai dificile. Inamicii opționali sunt adevărate pietre de încercare și nu v-aș sugera să vă atingeți de ei fără un plan bine pus la punct, mai ales dacă aveți un personaj bazat pe magie. „Odihna" durează acum opt ore, timp în care setea crește și penalizările nu întârzie să apară. Vom fi obligați, astfel, să ne gestionăm vrăjile (care nu se „regenerează" decât după un somnic pe cinste) și să ne planificăm luptele în funcție de „rezervele" de „energie spirituală". Spirit Meter-ul poate fi refăcut consumând un spirit (opțiunea pentru personajele evil), reprimând nevoia (Supress, personaje good) sau „consumând" experiență (costă destul de mult, nu poate fi folosită


Una este Luna

decât când Spirit Meter-ul este aproape gol). Mai târziu, când apar alte opțiuni care ne vor ușura puțin viața, „foamea" va deveni un impediment minor. Dar la început, când „epicness-ul" e mic și dușmanii sunt mulți și puternici, este destul de incomod.

Din nefericire Spirit Meter-ul, „ajutat" de bug-urile care bântuie jocul, se va dovedi o adevărată năpastă pentru roleplayerii care aleg să „joace" un personaj evil și să cedeze instinctului. Cu cât vor consuma mai multe spirite, cu atât foamea va crește și rezerva de energie se va epuiza mai rapid. Ceea ce înseamnă că veți avea nevoie de mai multe spirite, „resursă" care lipsește din anumite zone și există riscul de a rămâne blocați într-o zonă, deoarece în timpul călătoriei Spirit Meter-ul ajunge la zero. Tricky. Supress, la rândul lui, nu este decât o soluție temporară în cazul unui personaj evil, deoarece împinge alignment-ul spre „good" și, cel mai stresant, spre „lawful". Deci mare atenție când „jucați" o clasă în care nu mai puteți avansa dacă personajul devine lawful.

Math of the Betrayer

Două decenii de D&D pe PC m-au învățat un lucru: matematica e una și sfântă, iar D&D-ul este profetul ei. Dependenții de statistici au toate motivele să se bucure. Să le luăm pe rând. Limita de nivel a crescut la 30, ceea ce înseamnă că ne vom putea bucura în sfârșit de binefacerile nivelurilor epice. Revenind la limita de nivel, dacă ați început MotB cu personajul din campania originală (care ar trebui să fie de nivel 19 sau 20), o veți atinge cu siguranță. Dacă nu, personajul nou va fi ridicat automat la nivelul 18 înainte să-l băgați în păine, iar cele 20 – 25 de ore de joc (presupunând că vă place să explorați) vă vor „hrăni" personajul cu experiență cât să-i ajungă pentru 28-29 de niveluri, 30 doar în cazuri excepționale.

Cu ce ne mai îmbie Obsidian? Las cifrele să vorbească. Trei (tehnic sunt patru, dar mi se pare că două sunt foarte asemănătoare) finaluri alternative, pe care nu le veți putea obține decât dacă terminați jocul de minimum două ori. Șmecheria „lasă că salvez înainte de decizia finală" nu mai prea funcționează, deznodământul depinzând de anumite alegeri pe care le faceți cu mult înainte de final. Mai avem la dispoziție șase subrase noi (half-drow, air/fire/earth/water genasi și wild-elf), două clase de bază (Spirit Shaman și Favoured Soul), cinci Prestige Classes (Red Wizard, Scholar of Candlekeep, Sacred Fist – care mi s-a părut la prima vedere o opțiune excelentă de multiclass pentru Monks, Stormlord și Invisible Blade), șase domenii clericale noi, zeci de vrăji proaspete, câteva zeci de feat-uri epice și un sistem de crafting mult îmbunătățit, care se dovedește chiar util. Eu am obosit doar enumerându-le, deci pe voi, care o să le încercați pe toate, că vă știu, pișicherilor cum vă place să demontați radiouri, o să vă țină ocupați mult și bine. Ca o paranteză, genasi arată foarte „șic". Mie mi-au adus aminte de niște punkeri deveniți emo și am zis pas, deși cred că o să-i încerc într-un viitor apropiat.

Din nefericire pentru cei mai irascibili dintre noi sau pentru cei mai nevoiași, cu sisteme mai slăbuțe, oamenii de la Obsidian au dovedit încă o dată că sunt artiști, nu ingineri. Eu am reușit să duc jocul la capăt fără să mă împiedic de bug-uri majore, dar zecile de topicuri de pe forumurile oficiale arată că mulți n-au fost atât de norocoși ca mine. La capitolul optimizare, MotB parcă e puțin mai sprinten, dar tot a reușit să-mi îngenuncheze de vreo câteva ori rachetuța pe care Oblivion-ul zburdă de ți-e mai mare dragul să te joci cu el. Cele două „camere" noi, atât de lăudate prin interviuri („RTS-style" și „WoW style"), sunt ceva mai îngăduitoare cu jucătorul, însă tot o iau razna din când în când. Sper, totuși, că se vor milostivi și ne vor oferi un patch cât de curând.

Masca abundenței

M-a ținut 20 de ore treaz lumină. Nu mi s-a mai întâmplat chestia asta de vreo doi ani, așa că l-am mai terminat o dată, cu pauze de somn, să văd cum e să-l joci odihnit. La fel. Cu toate acestea, nostalgia aia păcătoasă, specifică oamenilor care au fost de față când s-au născut legendele, m-a împiedicat să dau un verdict clar. De ce mi-a plăcut un RPG din 2007????? Ori am dat în mintea copiilor, ori m-am obișnuit prea mult cu situația actuală, ori am în față cel mai bun RPG D&D de la Baldur's Gate 2 și Planescape încoace. De ciudă, l-am mai început o dată și totul a devenit cât se poate de clar. Întocmai ca în testele grilă măsluite și în basmele românești, a treia variantă este câștigătoare. E bun, băi, și e „old skool", iar dacă vă lăsați speriați de câteva bug-uri și-l lăsați să vă scape printre degete, înseamnă că nu sunteți atât de hardcore precum credeați.

■ cioLAN



Scufița Roșie sau Spânul?

▸ **Gen** RPG ▸ **Producător** Obsidian Entertainment ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** 1,5 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB (Pixel Shader 1.1) ▸ **ON-LINE** www.atari.com/nwn2/



BLAZING ANGELS SECRET MISSIONS

Porniți motoarele, a sosit momentul

Curios, dar până să mă apuc de jocul de față, nu am simțit nevoia imperioasă de a juca un simulator de zbor. Nu sunt un mare fan al acestui tip de joc şi nici nu cred că o să devin. Sigur, am încercat multe dintre ele, dar nimic nu mi-a rămas în cap după F-22 Lightning. Am jucat şi Blazing Angels 1. Eh, scârțâia... nu a fost rău, dar nici ceva care să îmi rămână în memorie. M-am reapucat de el când a apărut şi pe Wii. Ceva mai interesant, dar în continuare şchiopăta. Nu-i bai, mi-am zis, şi aşa nu sunt eu marele fan cosmic al jocurilor cu avioane.

BA2 a apărut pe firmament şi părea din ce în ce mai drăguț, într-un mod cât se poate de heterosexual. Ca să vă spun drept, cel mai mult mi-a plăcut în momentul în care am primit de la prietenii noştri de la Ubi nişte art-work-uri în care nişte tipe din secolul XXI se atingeau de nişte avioane de la jumătatea secolului XX. V-am spus că fetele erau destul de sumar îmbrăcate şi erau foarte drăguțe? Nici nu ştiu dacă pot să folosesc aceste materiale fără să apară un mare 18+ undeva într-un colț din dreapta jos.

Cei patru care au speriat Reich-ul

Susținut de o poveste mai puțin convențională, BA2 se învârte în jurul unui escadron american de elită ce beneficia de cele mai noi inginerii aviatice ale momentului. Eroul principal este El Capitan Robinson, cel care împreună cu trei piloți foarte meseriaşi trebuie să schimbe soarta războiului. Astfel, cei patru Clint Eastwood se îmbarcă în cele mai bune produse cu aripi şi încearcă să le facă zile fripte hortiştilor. Multe dintre misiunile pe care cei patru vor trebui să le ducă la capăt se vor învârti în jurul lui Marguerite, o spioană care ajută cvartetul magic de la sol. Astfel, cei cinci muşchetari vor trece împreună prin nişte aventuri ceva mai tari decât ale lui Indiana Jones. De fapt Indiana Jones chiar l-a sunat pe El Capitan Robinson pentru a-l întreba cum reuşeşte să intre şi mai ales să scape din toate încurcăturile cu pricina.

Fără o poveste principală puternică ce ar



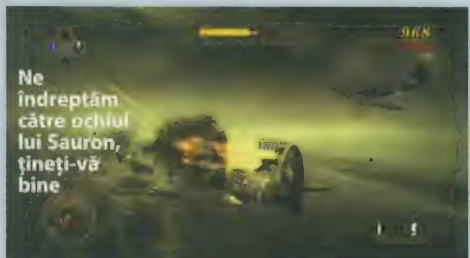


putea lega misiunile între ele, echipa noastră este purtată de colo-colo, unde este nevoie mai mare de ea. Astfel vom lupta deasupra Oceanului Atlantic, Parisului, Egiptului, Himalaiei şi altor locaţii pe care le veţi descoperi singuri deoarece merită. Motorul grafic excelent face ca toate aceste locaţii să te arunce într-o atmosferă extraordinară. Grija faţă de detalii face jocul să fie o capodoperă a genului. Presupun că volumul de muncă alocat fiecărui obiect în parte a fost gigantic. Dar acest lucru nu cred că trebuie să ne mai impresioneze în zilele noastre şi de aceea nici nu voi insista asupra graficii. Este doar ceea ce ar trebui să vedem în fiecare joc care se respectă în momentul de faţă.

Datorită stilului arcade abordat de joc, BA2 a primit o libertate fantastică de mişcare şi de dezvoltare. Nefiind limitat astfel ca un simulator de legile prea stricte ale fizicii sau



de exactitatea nemiloasă a istoriei, Ubisoft a putut să se dezlănţuie creând un adevărat recital de avioane, arme şi evenimente pentru deliciul nostru. Un exemplu frumos este cel al


Ne îndreptăm către ochiul lui Sauron, ţineţi-vă bine


Fire at will



E de la Tesla, nu de la fasolică

luptei din Egipt, unde trebuie să ne caftim cu un zepelin care este de două ori mai mare ca Piramidele şi care scuipă din rărunchi valuri de avioane de luptă. Sau, un exemplu şi mai bun este cel al luptei în care un generator Tesla face praf din minut în minut orice avion aflat la o înălţime joasă. Scopul misiunii este de a distruge generatoarele care îl fac funcţional şi care se află în interiorul muntelui.

Cu fiecare unitate inamică distrusă, capeţi puncte de prestigiu. Acestea pot fi folosite pentru a cumpăra tot felul de îmbunătăţiri pentru avioane, de la arme mai bune, la talente prin care vei câştiga şi mai multe puncte de prestigiu. Aceste îmbunătăţiri ale avioanelor sunt vitale pentru ducerea la bun sfârşit a misiunilor, deoarece acestea sunt infernal de grele. Poate că una dintre singurele critici pe care le pot aduce jocului este dificultatea misiunilor. Deşi nu pare mare lucru la început, în fiecare misiune este nevoie la un moment dat să distrugi inamici în valoare de un anumit punctaj. Ei bine, câteodată acest lucru este incredibil de greu şi te face să arunci jocul cât mai departe de tine. Chiar nu recomand deloc jocul cuiva care are probleme cu nervii deoarece s-ar putea să aibă parte de o surpriză neplăcută. Nu de puţine ori m-am trezit că cei din redacţie se uită cruciş la mine după ce mă lansam într-o serie de expresii destul de spurcate. Pentru un joc arcade, BA2 este fantastic de greu, iar cei de la Ubisoft ar fi putut totuşi să o lase un pic mai moale. Este făcut pentru distracţie şi nu pentru a-ţi pocni o venă pe frunte.

Nu la fel stă treaba în multiplayer. De departe este unul dintre jocurile din acest an cu cel mai antrenant multiplayer. Dog fight-urile sau duelurile aeriene nu sunt cine ştie ce. Distractive da, dar nu te ţin mult timp în priză. Modul kamikaze în care trebuie să opreşti valuri de kamikaze ce se aruncă asupra unor ţinte este şi el interesant, dar de asemenea nu te face să te visezi Tom Cruise în Top Gun. Dar modul cooperativ de joc pentru misiunile din campanie impresionează.

Jos cu trenul de aterizare, am gătat

Deşi frustrant din cauza nivelului ridicat de dificultate, jocul este unul care merită jucat din plin. Nu vă chinuiţi însă pe tastatură şi faceţi rost de un gamepad ca lumea, altfel jocul o să vă scoată peri albi. Spor la vânătoare şi ţineţi bine manşa-n mână!

■ **Koniec**


Cine-i Will?

▶ **Gen** Simulator de zbor ▶ **Producător** Ubisoft ▶ **Distribuitor** Ubisoft ▶ **Ofertant** Ubisoft Tel. 021.569.06.00 ▶ **Procesor** PIV 2,4 GHz ▶ **Memorie** 2 GB RAM ▶ **Accelerare 3D** 256 MB VRAM ▶ **ON-LINE** blazing-angels.us.ubi.com/secretmissions

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	9

8,3

Mini Pets Galore... data viitoare

ArenaNet şi LEVEL vă vor oferi în următorul număr al revistei un nou mini pet exclusiv. Mini pet-ul va fi disponibil imediat după înregistrarea codului pe care il vom pune la dispoziția cititorilor și va fi funcționa cu expansion-ul Guild Wars: Eye of the North. Mai multe detalii în numărul următor.

Un cadou pentru fani

Guild Wars
Eye of the North


Crăpătura cu pricina


În ograda dwarfilor

ArenaNet a lansat până acum trei campanii stand-alone pentru Guild Wars, nivelul maxim pe care îl poate atinge un erou controlat de jucător în cadrul fiecăreia dintre ele fiind blocat la 20. Dar asta nu i-a determinat pe fanii universului Guild Wars să se îndepărteze cu ușurință de el, așteptând cuminți apariția unui nou capitol după epuizarea quest-ului ce urmează firul narativ al fiecărei campanii, deoarece au existat și vor continua să existe echipamente și arme mai bune, noi skill-uri și recompense pentru cei care îl explorează pe îndelete. Apoi, când grinding-ul a încetat să le mai potolească setea de putere (sau mai devreme), PvP-ul i-a întâmpinat mereu cu brațele deschise. Însă Eye of the North, capitolul care încheie saga Guild Wars și ne pregătește pentru evenimentele din Guild Wars 2, nu este o campanie de sine stătătoare, ci un expansion în adevăratul sens al cuvântului, adresat exclusiv personajelor de level 20, iar pentru a-l juca este necesară prezența uneia dintre campaniile anterioare. Dacă mai țineți minte, producătorul a justificat decizia de a ne oferi o nouă poveste sub forma unui expansion, precizând că rolul campaniilor a fost acela de a îmbogăți universul Guild Wars, adăugând cu succes noi profesii și skill-uri de învățat, continente și culturi noi deschise explorării. Și cum lumea este suficient de mare, a preferat să adauge conținut nou pentru jucătorii de level maxim și să completeze lumea existentă cu noi și foarte interesante detalii. De fapt, Eye of the North este o punte de legătură între evenimentele din seria originală și povestea cu care ne va întâmpina Guild Wars 2, un lucru dificil de realizat prin intermediul unei campanii, zic ei, care ar trebui să includă un nou continent și propria sa poveste.

Așadar, GWEN nu se adresează începătorilor, ci jucătorilor care știu cu ce se mănâncă Guild Wars pe pâine. ArenaNet consideră că aceasta este metoda ideală de a le prelungi ședințele online, oferindu-le o poveste inedită, ocazia de a înfrunta o nouă amenințare, o mulțime de quest-uri secundare și provocări suplimentare, care promit să alunge clipele de plictiseală și să-i țină lipiți de monitoare luni bune de acum înainte. De asemenea, amatorii pot obține o mulțime de noi skill-uri și nouă eroi care să însuflețească și mai mult povestea (inclusiv Gwen, fetița din Prophecies care ne-a rugat să-i căutăm flautul pierdut în sălbăticie, acum un aliat de nădejde), expansion-ul fiind orientat spre PvE, și nu spre PvP. În același timp, engine-ul grafic a dat naștere unei lumi pe care abia aștepți s-o explorezi și să te angajezi în cafturi brutale, deosebit de antrenante dacă te aliezi cu alți jucători împotriva monstruozităților ce-și așteaptă sfârșitul.


I am the God of Hellfire!


Și prin poarta stelară-mi trecea...


Oh, săru'mâna și picioarele

O lume „zdruncinată”

Eye of the North își începe povestea cu un cutremur care zguduie toate continentele din universul Guild Wars, quest-ul principal fiind accesibil din oricare din orașele-capitală specifice campaniilor. Astfel, investigând fisura care a deschis pământul, ajungem să-i cunoaștem pe dwarfi, locuitori ai uriașelor caverne subterane în care și-au clădit orașe maiestuoase, acum fugăriți din toate părțile de distrugători, o nație mai aparte de răutăți care a determinat dușmani de moarte să se alieze împotriva noului invadator. Singura cale de scăpare pentru eroul care se trezește pentru prima dată cu ei pe cap este un portal magic (foarte asemănător cu poarta stelară

La Norni înalţi clădiri impunătoare

Fântână halucinogenă

En Garde!

din filmul Stargate), prin care, alături de dwarfi şi toţi cei care au scăpat de ghearele distrugătorilor, se refugiază în Tyra. Acolo, firul narativ imparte quest-ul principal în trei poveşti distincte, fiecare dintre ele trebuind parcursă, iar mistere ce le înconjoară destrămate dacă vrem să oprim invazia. Bineînţeles, putem oricând să ne abatem de la direcţia aleasă în favoarea alteia, schimbând decorul în eventualitatea în care intervine plictiseala. Urmând firul narativ, ne reîntâlnim cu Charr-ii, „prieteni" vechi cu care am făcut cunoştinţă în campania originală, cărora le-am făcut o scurtă „vizită" în compania unui detaşament

În Ochiu' Nordului

de elită, iar apoi ajungem să-i cunoaştem pe reprezentanţii rasei Norn, giganţi de temut a căror statură impunătoare contrastează puternic cu cea a micuţilor Asura cu maşinăriile lor uimitoare. Pe lângă cele 18 dungeon-uri multi-level de proporţii gigantice, GWEN vine cu 150 de abilităţi noi, dintre care 50 sunt rezervate PvP-ului. Din nefericire, abilităţile obţinute în PvE nu pot fi folosite în PvP, pentru simplul motiv că tind să fie mult prea eficiente

pe spinările altor jucători. Odată cu dobândirea lor, GWEN se transformă într-o experienţă mult mai accesibilă, dar asta nu înseamnă că experienţa de joc are de câştigat. Totuşi, faptul că jocul devine mai uşor accentuează cea mai mare problemă cu care se confruntă GWEN, şi anume durata prea scurtă a poveştii sau rapiditatea cu care poate fi parcursă, chiar în câteva zile, dacă lăsăm majoritatea quest-urilor secundare deoparte, ceea ce nu vă recomand. Important este că se poate. Din fericire, noile teritorii sunt pline de monstruozităţi de level 20+ cu care să ne măsurăm forţele, lupte „corp la corp" în arene, precum şi o serie de puzzle-uri puţin cam enervante. Adesea, provocările pot fi frustrante, deoarece GWEN te obligă să-ţi construieşti personajul şi să-ţi instruieşti eroii în funcţie de situaţiile care te aşteaptă în faţă sau pe care le-ai întâlnit deja, iar acum cauţi noi metode de a trece de ele, prin ele. Încleştările au devenit, aşadar, mai tactice. Pe lângă puzzle-uri şi quest-uri secundare, ArenaNet a introdus şi câteva mini-jocuri distractive ce piperează gameplay-ul (fanii fenomenului Pokemon se vor simţi ca acasă), multe dintre ele având rolul de a creşte reputaţia eroului în cadrul facţiunii, deblocând bonusuri şi accesul la comercianţi cu echipamente mai bune. Există însă şi o nouă Sală a Monumentelor, care odată înţesată cu „trofee" deblochează accesul la diverse bonusuri în clipa în care ne vom înfige mouse-urile în sequel. Sala vine cu o mulţime de slot-uri goale pentru armuri, eroi şi arme adunate de-a lungul călătoriilor. Unele pot fi ocupate cu recompense obţinute în expansion, dar şi din campaniile anterioare, însă sentimentul că ea a fost creată mai mult pentru a încuraja într-un final grinding-ul, şi nu pentru a ne oferi ceva special, îi macină pe mulţi dintre jucătorii ce i-au apucat frâiele. Alţii, însă, sunt de altă părere ☺.

Pribeag printr-o pădure de cleştar

Viaţa în Nord

La fel cum au făcut-o campaniile Factions şi Nightfall, Eye of the North ne dezvăluie noi teritorii, precum şi noi rase cu ajutorul cărora





GWEN se apropie de MMO-ul clasic cu orci și alte creaturi fantastice. Nimic rău în asta, cu cât e mai „colorat", cu atât mai bine, însă principala sa problemă ține, totuși, de progresie. GWEN își începe povestea doar în clipa în care ai atins nivelul maxim într-una dintre campanii, așadar, cum te stimulează? Fiecare quest încearcă să ofere ceva mai mult decât nevoia de a obține un anumit obiect pentru a avansa în poveste, în situația în care grinding-ul este la ordinea zilei, ocupând o bună bucată din timpul de joc. Din acest punct de vedere, GWEN nu schimbă rețeta cu care ne-a obișnuit Guild Wars, fiind conceput pentru a potoli setea de nou a jucătorilor ce au stors (una dintre) campaniile anterioare până la ultimii stropi. AI-ul din subordine încă mai are unele probleme, deși se descurcă mai bine decât mulți dintre jucători, iar path-finding-ul poate isca câteva controverse, dar acestea nu sunt genul de probleme cu care să-și bată capul fanii universului Guild Wars. Guild Wars 2 le va rezolva, nu-i așa? Ca de obicei, prezentarea este una fără cusur, level designul impresionând din nou (Nordul înzăpezit este ceva de vis), iar PvP-ul a rămas la fel de antrenant.

Pentru începători există trei opțiuni pe care sunt nevoiți să le ia în considerare înainte de a gusta din GWEN, anume Prophecies, Factions sau Nightfall. Dacă nici una dintre cele trei campanii nu i-a prins în mreje, ar face bine să se ferească de Eye of the North, pentru că n-a fost croit pentru ei. Eye of the North este expansion-ul ideal pentru jucătorii care nu se mai satură de Guild Wars, deoarece le oferă un gameplay la fel de solid, dar și o mulțime de noutăți demne de luat în seamă. În plus, aventura este foarte frumos narată, întoarcerea la povestea originală fiind de bun augur, coloana sonoră semnată de același Jeremy Soule este magnifică, iar voice acting-ul foarte bine realizat, exact cum ne-am fi așteptat. Dacă dețineți una dintre campanii și v-ați lipit de level 20, nu aveți nicio scuză să-l ratați.

■ **KiMO**

Gen MMORPG ▸ **Producător** ArenaNet ▸ **Distribuitor** NCsoft ▸ **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.guildwars.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	8

8,3





COMPANY of HEROES OPPOSING FRONTS

Iepurele şi ţestoasa

Relic şi-a păstrat bunul obicei şi continuă să „mulgă" cu multă delicateţe şi tact cele două francize care au confirmat că Homeworld 1 şi 2 n-au fost doar două „incidente" izolate. Relic „le are". După ce Dawn of War a fost binecuvântat cu două addon-uri, unul mai oacheş ca altul, a sosit timpul lui Company of Heroes. Călcând pe urmele lui Dark Crusade, Opposing Fronts este un expansion standalone care oferă mai mult conţinut decât „părintele" său. Aceeaşi Europă sfâşiată de război, două campanii single player, două armate nou-nouţe (britanicii şi divizia germană Panzer Elite) şi, dacă luaţi calea multiplayer-ului, câteva sute de ore de război mondial. În premieră, germanii sunt „jucabili" în single player şi, tot în premieră, ne este prezentat şi un eşec al aliaţilor, nu doar victoriile. Aţi ghicit, este vorba de operaţiunea Market Garden.

Un obuz şi o obuză

Ca o impresie generală, britanicii mi-au adus aminte de Imperial Guard din Dawn of War. Sunt destul de sfioşi la început, preferă căldurica unui buncăr şi „umbra" unei gropiţe bine săpate, dar capătă un curaj supraomenesc odată ce pun mâna pe artilerie. Dacă voi credeaţi că Basilisk-ul e cea mai straşnică invenţie a mileniului 40, aşteptaţi să-i întâlniţi pe artileriştii englezi.

N-am apreciat gropile la adevărata lor valoare decât atunci când am constatat cu stupoare că un squad de puşcaşi canadieni ingropat într-o tranşee săpată cu propriile lor mânuţe a reuşit să ţină ocupate două Panther-e, dându-mi astfel ocazia să le gâdil puţin blindajul cu câteva obuze de calibru mare, iar mai apoi să le flanchez cu un inginéraş dotat cu un PIAT. Ce-a urmat? Poetul indian a spus-o cel bine: „pe la spate, pe la spate... aşa mor tancurile toate". Avenura politehnistului-ucigaş-de-tancuri mi s-a părut puţiiiin cam exagerată, dar mi-am adus aminte de un mic „bazucar" din Close Combat care a nenorocit două tancuri înainte să fie trimis de un lunetist pe frontul ceresc, şi m-am potolit. După şapte ani de război total cu dinozaurii de la Politehnica Regală, două Panther-e sunt floare la ureche. Mai ales dacă eşti un scoţian „imba" şi regele ţi-a dat un PIAT şi-un butoi de scotch în loc de basic training.

Miile de zilieri care „repară" drumurile au dovedit că nu-ţi trebuie facultate ca să poţi săpa o groapă. Acest lucru se oglindeşte şi în armia britanică din Opposing Fronts. Oricine cu două mâini şi două picioare poate da la lopată, aşa că până şi cel mai umil infanterist englez îşi poate săpa un adăpost de unde poate fi scos doar cu aruncătorul de flăcări. Sau cu foarte multă răbdare. Sappers (un fel de ingineri-antitanc) fac o treabă puţin mai bună, gropniţele săpate de ei fiind mai trainice decât cele executate de răcani. Bonusurile defensive oferite de o asemenea „construcţie" sunt imense, iar dacă squad-ul „tranşeizat" a fost binecuvântat cu o mitralieră Bren şi se află în raza de comandă a unui locotenent (sau căpitan), situaţia se împute rău de tot pentru răcanii inamici. Mare atenţie: tranşeele pot fi ocupate de oricine, deci e recomandat să le „astupaţi" după ce le-aţi părăsit. Infanteriştii lor sunt mai supăraţi ca ai voştri şi nu vreţi să ştiţi ce se poate întâmpla dacă, pe lângă puterea de foc net superioară, se bucură şi de o defensivă pe măsură. Şi dacă tot am pomenit de ofiţeri, aflaţi că bonusurile ofensive sunt doar o parte din atribuţiile unui locotenent din armata Regelui. După ce urcăm puţin mai sus în arborele de comandă, locotenenţii vor putea dirija focul artileriei în orice loc de pe hartă aflat în raza lor vizuală. Nu sunt maeştri în arta camuflajului precum lunetiştii unchiului Sam, dar privirea ageră îi împiedică să intre în raza de acţiune a duşmanului în timp ce-şi fac meseria.

Comandourile regale sunt al doilea cub de zahăr din ceaiul englezilor. Fumigenele din dotare îi fac imuni pentru câteva secunde la suppressing fire, exact cât le trebuie pentru a amplasa o încărcătură explozivă la temelia unui cuib de mitralieră (o singură legăturică de TNT regal culcă la pământ orice structură) sau în beciul unui bordeiaş de unde un MG îţi toacă sistematic ofensiva.

O altă particularitate adorabilă a băutorilor de ceai, pe care am lăsat-o la urmă, este centrul de comandă mobil. În timp ce Unchiul Sam preferă clădirile trainice, care


Un tanc bolnav. Are nevoie de un supozitor exploziv.


O antiaeriană s-a trezit plină de sudori

scuipă soldăței la câțiva kilometri de linia frontului, zburdalnicul Tommy țopăie fericit cu baraca din sector în sector și fată ingineri, infanteriști și tancuri acolo unde e nevoie mai multă de ei. Câteva upgrade-uri șmechere se asigură că resursele curg, chiar dacă nu ai „albăstrit" jumătate de hartă. Pentru a ține cu dinții de „sectorașul" câștigat cu trudă, englezii au la dispoziție cea mai bogată „ofertă" de structuri defensive fixe. Odată ce și-au înfipt cartierul de comandă într-un sector, cu greu mai pot fi dați afară. Iar când pleacă ei de bună-voie, înseamnă că au pus mâna pe artilerie și vin peste tine.

Blitzkrieg pentru to(n)ți

Nu trebuie să fii expert în strategii ca să-ți dai seama că oamenii Regelui George sunt adevăratele vedete ale celui de-al doilea cabaret mondial, așa cum este pus el în scenă de maestrul Relic. Germanii, în schimb, fac ce știu ei mai bine. Adică funcționează foarte corect și în tăcere, fără să epateze, ca orice lucru nemțesc. În mod sigur britanicii o să vă ia ochii (mie așa mi s-a întâmplat) cu giumbușlucurile lor explozive, dar după ce vă săturați de ei și sunteți în stare să gândiți „la rece", veți observa că Panzer Elite nu este cu nimic mai prejos. Condiția e să nu vă înspăimântați prea tare de micromanagement. Părerea mea e că și britanicii sunt destul de pretențioși (față de facțiunile „originale") când vine vorba de micro, deci dacă i-ați cunoscut pe ei, n-ar mai trebui să fiți chiar atât de speriați. Germanii necesită totuși puțin mai multă atenție și concentrare din partea jucătorului, dar recompensa este pe măsura efortului depus. Când vine vorba de Panzer Elite, mobilitatea este cuvântul cheie. Spre deosebire de britanici, care aștern o tranșee-două și se îngroapă în ele ca sobolii, un comandant de Panzer-e va fi mereu pe fugă încercând să păstreze linia frontului cât mai compactă, să acopere câte-o breșă în defensivă și, dacă îi mai rămâne timp, să-i răpească inamicului cât mai multe puncte strategice și să-i întrerupă liniile de aprovizionare. Vehiculele de recunoaștere ale „elitiștilor" pot captura puncte strategice „by default", spre deosebire de căruțele aliaților, care trebuie să „bifeze" această abilitate în arborele de comandă.

O altă abilitate foarte interesantă a germanilor este aceea de a dezafecta un punct strategic (asta dacă investim în doctrina Scorched Earth). Când un teritoriu ne aduce mai multe necazuri decât resurse, dezactivăm punctul strategic „atașat" și ne asigurăm astfel că nici inamicul nu se va putea bucura prea devreme de el. La fel, în cazul în care luptăm împotriva Unchiului Sam, se pot întrerupe liniile de aprovizionare. Teoretic, inginerii aliați pot „repara" un punct strategic dezactivat, dar, din câte am observat, un mic bug îi împiedică, singurele unități capabile de această faptă de vitejie fiind pentru moment doar grenadierii germani.



Cei din urmă, care în multe cazuri se vor dovedi cei dintâi, sunt infanteriștii. În perfectă concordanță cu realitatea, în fiecare neamț din OF zace un mic inginer. Astfel, absolut toți infanteriștii germani pot repara vehicule, lucru vital atunci când montați un atac și n-aveți chef să aveți grijă de câțiva ingineri amărâți sau să trimiteți blindatele în service.

În război nu ești niciodată singur

Nu stărui prea mult asupra campaniilor single, deoarece Opposing Fronts își dezvăluie adevărata față în multiplayer. Tot ce trebuie să știți e că scenariștii și designerii de nivel nu s-au lăsat pe tânjală și au reușit să ne ofere o serie de misiuni single extrem de dramatice. S-a păstrat atmosfera aceea de film de război (bine făcut) hollywoodian din CoH, provocările tactice ne pândesc la tot pasul, surprizele se țin lanț și adrenalina curge șuvoi... Dar să ne întoarcem la multiplayer. Axa și Aliații „originalului" aveau la bază cam aceeași structură. Dacă te descurcai cu americanii, în mod sigur aveai viață ușoară și alături de Axă. În OF lucrurile se schimbă radical. Diferențele profunde, atât de formă, cât și de fond dintre cele două armate ne permit... ba nu, chiar ne obligă să ne punem imaginația la lucru, să fim flexibili și creativi. Întotdeauna am fost de părere că un general trebuie să aibă suflet de artist. OF îmi dă dreptate. Știu că e obositor, dar credeți-mă că merită. După un patch sau două (care sper că vor rezolva micile probleme de balans, momentan britanicii îi scot din sărite pe toți cu turtling-ul lor) o să merite și mai mult.

Și noi, ca băieții, nimicim octeții

CoH întâiul ne-a dovedit încă o dată (de parcă ar mai fi fost nevoie) că oamenii de la Relic se pricep de minune să îmbine dezmățul grafic și sonor atât de prețuit de amatorii de războaie virtuale, cu o porție sănătoasă de tactică, menită să-i atragă și pe cei puțini dar mândri care stau cuminței în nișa lor, se relaxează pe Wargamer.com și își fac cumpărăturile doar la prăvălia negustorului Matrix Games. Opposing Fronts împinge lucrurile puțin mai departe, aproape că dublează porția de circ și, cu ajutorul celor două armate noi, mărește simțitor cantitatea de tactică. Am fost plăcut surprins când aproape tot ce m-au învățat americanii în CoH s-a dovedit inutil în Opposing Fronts. Diferențele dintre cele două armate sunt atât de mari încât singurele constante sunt controlul camerei și deplasarea unităților. Nu mai există tactici comune sau strategii universal valabile. Începătorii vor strâmba puțin din nas, cele două facțiuni necesitând puțin mai mult micromanagement decât „suratele" lor mai bătrâne, dar veteranii în mod sigur vor aprecia provocarea. Cumpărați-l dacă aveți de unde. Acum vă părăsesc. Parcă aud un motor de Panther. Trebuie să mai instalez un tun antitanc lângă cartierul general. Și, dacă mai am timp, să organizez o mică ambuscadă. Tu, ăla cu PIAT-ul, în tufe! Voi, ceilalți, în tranșee. Seamus!!!! Ia mâna de pe Howitzer că-l strici! Ia mai bine Churchill-ul ăla și păzește podul! Tommy, băiatul meu, pune mâna pe lopată și sapă dacă ți-e dragă viața!!! Războiul nu se câștigă de unul singur, băi!

cioLAN

Gen RTS **Producător** Relic **Distribuitor** THQ **Procesor** 1,5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB (Pixel Shader 1.1) **ON-LINE** www.companyofheroesgame.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	9
Impresie	9



Uite ce frumos, artificii şi ciupercuţe...

Frumos ar fi în condiţiile de faţă să vorbesc un pic despre genul RTS în general, pentru că deşi pe vremuri o făceam foarte des, în ultima vreme am cam lăsat istoria deoparte. Pe de altă parte, mulţi dintre voi nu au prins marile şi vechile RTS-uri ale genului, aşa că deşi ar fi bine să ştiţi despre ele, sunt conştient că nu vă interesează. O să spun doar că au fost multe şi diverse şi puţine schimbări au fost aduse genului în ultimii 2-3 ani de zile. S-au încercat tot felul de inovaţii, unele reuşite, altele nu, însă baza a rămas exact aceeaşi. Deşi World in Conflict promite a fi unul dintre cele mai bune jocuri ale genului făcute vreodată, să nu credeţi că acest lucru e izvorât din cine ştie ce idei revoluţionare. Pur şi simplu nu e nevoie. Contează cum aranjezi lucrurile.

Cu rusu' supărat

Ca să nu pierdem vremea cu amănunte neesenţiale, să trecem direct la subiect. În 1988, în timpul colapsului Uniunii Sovietice, într-un univers paralel lucrurile au luat o cu totul altă întorsătură. Perestroika ar fi fost un vis frumos, însă nu a fost să fie. Uniunea Sovietică a hotărât că modul cel mai direct prin care colapsul să fie prevenit este dominaţia mondială totală. Şi cum cel mai apropiat ghimpe în coasta slavului e Europa, spre ea au pornit trupele de invazie. Europa de Est a picat instantaneu fără rezistenţă, dată fiind sfera de influenţă. Vesticii au pus piciorul în prag şi au scos trupele NATO la bătaie. Tactica rusului a fost una bună, prin menţinerea unui front activ stabil la graniţa cu Europa de Est şi infiltrarea prin nord şi prin Mediterană, Franţa fiind un candidat ideal. Acum, e clar că marele Nemesis al Uniunii Sovietice rămân Statele Unite. Dată fiind surpriza şi amploarea atacului, europenii nu au reuşit să facă faţă, aşa că Statele Unite au trimis majoritatea trupelor terestre în Europa, urmând ca ruşii să fie ţinuţi la distanţă de Atlantic, Pacific şi flota americană asociată. Normal, lucrurile nu au mers chiar cum au fost plănuite, iar americanii s-au trezit într-o zi cu forţele navale ruse în Seattle. De aici începe jocul. Americanii au fost luaţi prin surprindere, aşa că Seattle a căzut repede.


Dacă ştiţi şi numele renilor...



Crăciun post evacuare



Însă întrebarea care se pune este „De ce Seattle?". Credeţi-mă, vi se va răspunde, deoarece scenariul jocului este excelent realizat, întreaga poveste intrându-vă pe sub piele foarte repede. Singurul efort pe care trebuie să-l faceţi este să vă prefaceţi că nu observaţi background-ul propagandistic specific american.

Aproape de şenile

Probabil unul dintre cele mai reuşite RTS-uri după Close Combat este Company of Heroes. Sunt de acord cu această părere care nu-mi aparţine. În ordine, pe locurile următoare am putea amplasa destule RTS-uri, în funcţie de preferinţe. Personal, aş pune World in Conflict, şi asta nu datorită complexităţii şi managementului fantastic, ci întregului. Fiecare bucată din acest joc este lucrată cu o atenţie deosebită. Trecând peste veşnicele

probleme ale balansării unităților, chiar nu am văzut niciun aspect al jocului care să nu fi fost lustruit cum trebuie. Să începem cu grafica, pentru că este primul lucru care te șochează. Jocul are full suport DirectX 10, dar se pare că funcționează mai bine pe DirectX 9. Nu arată mai bine, ci engine-ul este mai user-friendly. Așadar, grafica nu se poate descrie decât prin „desăvârșită". Luați aminte că este un RTS în care au full control la cameră și zoom maxim, de unde veți remarca având detaliile la maxim că încă se mai fac shooter-e cu acea rezoluție a texturilor. Calitatea engine-ului o veți simți și în cut-scene-uri, toate făcute exact cu același engine. Pe lângă asta, producătorii, aceiași care au făcut și seria Ground Control, au realizat totul în cel mai mic amănunt. Fizica este excelentă, mediul fiind complet


V-ați dori așa ceva pe uliță?

WORLD IN CONFLICT

destructibil într-un mod... să zicem foarte plăcut ochiului. La nivel de amănunte, orașele arată excelent. La un moment dat veți ajunge într-o mică localitatea montană, în preajma Crăciunului. Acest orășel este pur și simplu divin realizat. Ghirlande la case, oameni de zăpadă, brazi împodobiți, Moși Crăciuni cu pleiada de reni instalați în fața caselor etc. Mă rog, veți spulbera orașul cu o bombă atomică și e incredibil cum se schimbă totul... vedeți ce înseamnă un asemenea potențial de distrugere. Dacă ținem cont de lumini, fumul care este superb realizat, de pleiada de efecte grafice, de pe urma exploziilor și a luptei în general - ah, să nu uit de faptul că multe dintre mașinile parcate ici acolo au și numere de înmatriculare diferite – pot spune cu mâna pe inimă și complet împăcat cu mine – un engine grafic de nota 10. Nu vă speriați dacă aveți plăci grafice ceva mai slabe. Nu veți vedea jocul în întreaga sa splendoare, dar îl veți putea juca, deoarece are o mulțime de opțiuni de configurare.

Luciul lustrului

Spuneam că World in Conflict nu excelează prin inovații, ci prin modul în care a preluat unele dintre cele mai bune aspecte ale genului și le-a combinat într-un tot unitar. Astfel, în primul rând în acest joc nu construiți baze, ceea ce este un lucru care o să le pice bine pasionaților de tactică. Adică nu veți avea clădiri cu care să construiți sume incomensurabile de trupe și să radeți harta.



Trupele se cer și se transportă. Numărul lor este limitat de condiții și misiune în campanie, iar în multiplayer de sumele de bani disponibile. Pe lângă trupe, mai aveți și suport. Acesta pleacă de la artilerie, air-recon și air-to-air strike și ajunge până la tanc-buster, napalm strike și Atomic Bomb. Pentru a putea folosi acest suport, atât în campanie, cât și în multiplayer, va trebui să acumulați un număr de puncte care depind de cât de mult luptați. De asemenea, fiecare dintre modalitățile de suport va avea un cooldown, lucru care aduce un foarte plăcut bonus de tactică. În ceea ce privește unitățile, avem exact ceea ce ne-am aștepta să avem, infanterie, armored și air. Din păcate, nu există lupte pe mare, care ar fi fost deja cireașa de pe tort. Tipurile de unități sunt clasice pentru anii '90, așadar nu veți vedea cine știe ce unități SF. La data scrierii acestui articol mai existau încă mici dezechilibre între trupe și costuri, însă un patch era pe cale de a se lansa, motiv pentru care deja ar trebui să nu mai aveți probleme.

Fiecare tip de unitate are una sau mai multe abilități speciale pe care le poate folosi cu cooldown-ul corespunzător, foarte logice și utile, cum ar fi posibilitatea rangerilor de a oferi coordonate artileriei, Smoke-screen-ul tancurilor și altele. Lumea tinde să uite de ele, însă sunt extrem de importante mai ales în multiplayer. Probabil vă gândiți de ce aduc multiplayer-ul în discuție. Ei bine, misiunile sunt organizate foarte interesant. Pentru a avea acces la un număr mai mare de întăriri, dar și pentru a câștiga teren, va trebui să capturați puncte cheie. Fiecare punct cheie e alcătuit din mai multe zone, interconectate, uneori destul de îndepărtate unele de altele. Exact ca în realitate, o poziție strategică e clar alcătuită din mai multe zone. Odată capturate aceste puncte cheie, ținând unități în zona lor, ele vor construi automat buncăre și turnuri de protecție antiaeriană. De asemenea, veți putea parașuta trupe în zone respectivă. Acest sistem superb de bine gândit este ideal pentru meciurile de multiplayer, deoarece brusc jocul devine extrem de tactic și ceea ce e mai dificil pentru voi, vă va pune să luptați pe mai multe fronturi. La fel, e unul dintre jocurile în care infanteria are un rol la fel de important sau chiar mai mare pe partea de urban-warfare, față de vehicule. Ce mi-a atras atenția este că infanteria anti-tanc are exact eficiența pe care ar trebui să o aibă, adică este mortală. Mai mult, vehiculele sunt gândite destul de realist, fiind foarte importantă zona în care apare impactul. Un mic detașament de infanterie anti-tanc strecurat prin spate va distruge extrem de repede un detașament de tancuri.

Liniar sau ba

Compania este clar liniară. Obiectivele jocului nu ți le alegi, ci le primești. Însă asta chiar nu mi s-a părut a fi o problemă. Personajele care iau parte la poveste sunt bine gândite, bine realizate și se integrează excelent în situațiile aferente. Chiar și când unul


În inima Rusiei


Ranger-ul e frate cu codrul


Imediat se vede că suntem în Europa...



dintre ei devine erou, nu se bate prea tare toaca pe asta. E sec, la obiect, fără plânsete, așa cum este de fapt și în război. Eroii nu se laudă, pentru că majoritatea sunt morți. Scenariul campaniei te va purta încolo și încoace prin timp, pentru a înțelege cum stau lucrurile. V-aș povesti cu plăcere despre întorsăturile de situație, însă v-aș priva de plăcerea de a fi voi înșivă surprinși. Oricum, concluzia este că liniaritatea companiei nu vă va afecta prea tare. Ceea ce nu se ridică foarte bine la nivelul restului jocului este AI-ul inamicilor și al aliaților. Da, folosesc și ei opțiunile de suport și abilitățile speciale ale unităților, însă foarte ineficient. Ba mai mult decât atât, sunt cu toții niște sinucigași, aruncându-se fără nicio problemă în mijlocul unităților voastre. Uneori am observat o oarecare inițiativă, de genul că unitățile treceau foarte rapid pe lângă ale mele pentru a lua cu asalt un punct de control aflat în spatele frontului, lăsat de mine fără protecție. Cel mai probabil însă era un scenariu scriptat. Oricum, e general valabil că de obicei se aruncă la fel ca vitele în mijlocul luptei, acolo unde faceți damage-ul mai mare. De aceea misiunile din campanie deși sunt frumoase, totuși sunt ușoare. În LAN însă.. acolo e cu totul altceva.


Ea nu lipsește niciodată din calea americanilor


Hei, uite gemenii...


Maaaaaanhattan...

Una, alta...

Ar mai fi o mulțime de lucruri de spus, de exemplu că infanteria se poate baricada în clădiri, că pădurea oferă cover, că jocul are o coloană sonoră pe măsură, însă consider că nu sunt necesare. Doar aveți încredere în mine că este un RTS de cea mai bună calitate, de băgat fără probleme în analele genului pe primele locuri. Sincer mă așteptam să fie așa, mai ales că jocul a fost creat de către Massive Entertainment, aceiași care au creat superbul Ground Control 2, despre care știm cu toții cât de bine a fost realizat. Mulți dintre voi vor găsi multe asemănări cu jocul amintit, așa că să nu fiți surprinși. În ceea ce privește părerile altora, jocul a fost primit excelent de întreaga comunitate de gameri și critici, așa că nu mai încape nicio îndoială în ceea ce privește calitatea sa. Așteptam de mult ceva de acest gen și sunt satisfăcut de faptul că am fost surprins atât de plăcut. Deocamdată sunt curios cât de bine va rezista pe scena multiplayer-ului.

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Massive Entertainment ▸ **Distribuitor** Sierra ▸ **Ofertant** Gameshop.ro ▸ **Procesor** 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.worldinconflict.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	10
Multiplayer	9
Storyline	9
Impresie	10

9,5



FIFA 08

Keep walking

Ce mai poate fi spus în intro-ul unui joc FIFA? Că acesta este episodul cu numărul 15? Că varianta pe PC foloseşte tot engine-ul de anul trecut? Nu ştiu cât de mult mai contează aceste detalii în rutina creată de acest joc, aşa că trec direct la descrierea faptelor de vitejie din FIFA 08.

Anul acesta jocul vine cu mai multe schimbări, iar eu mă văd nevoit să menţionez că nu mă interesează decât cele din teren. Aş aprecia un joc bun şi dacă ar avea doar Play Now şi două echipe. Să reformulez totuşi. Cele mai importante sunt cele din teren, cele care influenţează felul în care se desfăşoară meciurile de fotbal. Aici avem mai multe schimbări în bine, dar totuşi per total ceva nu merge bine. Să le luăm pe rând. Portarii, durerea ediţiilor trecute, nu-şi mai pierd nopţile prin cluburi şi nu-ţi mai lasă impresia că, indiferent de echipa cu care joci, buturile sunt străjuite de Carlos. Nu aş fi crezut, dar portarii din FIFA 08 au reuşit să-mi înlăture teama că la fiecare şut telefonat sau pasă înapoi, printr-un miracol nebănuit, balonul se va scurge în poartă. Legat tot de „nebunii" echipelor, trebuie spus că acum putem prelua controlul şi în cazul loviturilor libere şi, orientându-ne după direcţia executantului, putem acoperi mai bine unghiul pe care acesta se pregăteşte să tragă. Interesant este când, în multiplayer, cel care execută lovitura liberă aduce doi oameni în jurul balonului, iar unul dintre ei mai sare şi peste balon. În asemenea situaţii poate este mai bine ca portarul să rămână în grija AI-ului, care a dovedit că anul acesta este considerabil mai „concentrat". Tot de anul acesta portarii au devenit mai îndrăzneţi şi, cu áprobarea noastră, pe final de meci dacă situaţia o cere, se înfiinţează în careul advers cu speranţa că vor reuşi fapte de vitejie.

Altă schimbare adusă de noul FIFA este posibilitatea de a avea control total asupra paselor pe poziţii viitoare şi a centrărilor. Chiar dacă la început poate părea ca o povară în plus, după ce îţi intri în mână poţi da pase mult mai ingenioase la care AI-ul nu s-ar gândi nici prin cele mai întunecate colţuri ale codului său. Ideea este să şi reuşeşti să duci destinatarul pasei, cât mai rapid, în poziţia respectivă. Aceste pase nu doar că devin mai eficiente, dar dau şi un plus de spectacol partidelor care din păcate cam duc lipsă de aşa ceva. Această problemă se datorează şi greutăţii cu care coechipierii celor din linia de atac vin să susţină faza ofensivă. Asta în ciuda diferitelor aşezări în teren încercate sau a ordinelor tactice din timpul partidei. Multe din fazele unui joc ajung să se transforme în dueluri 2 la 5, situaţii în care nu te salvează decât acţiunile individuale. Există şi un mic, să-i spun exploit, prin care poţi câştiga teren, însă nu întotdeauna iese şi desprinderea. AI-ul trebui lăudat pentru faptul că are tendinţa de a se adapta situaţiei de pe tabelă. În funcţie de scor şi minut, acesta se descoperă mai mult sau, să folosesc o îndrăgită expresie a oamenilor de fotbal de la noi, bagă autobaza în poartă. Este periculos şi la loviturile libere mai ales dacă în echipă are un executant de meserie, însă în rest nu surprinde prea des. Aproape toate atacurile sunt duse după aceeaşi reţetă şi deseori ajungem să deposedăm cu acelaşi om, acelaşi adversar în aceeaşi zonă. Neplăcut pentru gradul de diversitate al partidelor. În ciuda noilor „libertăţi" oferite, partidele din FIFA 08 sunt destul de sărăcăcioase în faze


Panică în tribune.


Cineva a uitat de pasul la offsaid.

spectaculoase. Pur şi simplu m-am simţit de parcă aş fi revăzut la nesfârşit România-Olanda sau ultimul Steaua-Rapid, cu menţiunea că în al nostru FIFA măcar se înscriu mai multe goluri. Important este şi faptul că FIFA beneficiază în continuare de câştigul adus încă de anul trecut prin tratarea balonului ca un obiect de sine stătător şi supus unui anumit cod de legi fizice.

Dacă în trecut lumea s-a plâns de superficialitatea cu care acest joc tratează sportul rege, este corect ca acum să spunem şi că FIFA 08, chiar mai urâcios, a devenit mai matur şi mai realist. De exemplu, eficientele contra-atacuri din trecut au lăsat locul unui procent mai mare de atacuri poziţionale care ne obligă să jucăm mai tactic.

Până acum exact ca în realitate. Mai puţin jucătorii din teren.

Loturi şi moduri

Un mic paragraf merită şi baza de date a echipelor disponibile în acest joc. Chiar dacă aş fi putut rezolva problema lejer cu un copy-


Tricolorii copleşiţi de emoţii.

paste din textul unui joc FIFA de anii trecuţi, situaţia s-a mai schimbat puţin între timp. Mai exact Steaua, să mă refer doar la echipa cu cele mai bune rezultate din ultimii ani în Europa, cum-necum a mai intrat o dată în grupele CL. Chiar dacă în primăvară a intrat cu forţa în jocul UEFA Champions League, se pare că totuşi nu a reuşit să-şi asigure o umilă poziţie la Other Teams. Încă o dată, nu ar fi nicio problemă dacă în această secţiune s-ar înghesui echipe cu rezultate mai convingătoare, dar avem echipe care nu se pot compara cu Steaua Bucureşti chiar dacă am face, precum FIFA, clasamentul pe ultimii cinci ani. Din numele grele incluse în acest grup select amintesc doar: Fortazela, Mamelodi, Orlando Pirates, Ponte Preta, AC Lugano sau Arka Gdynia. Aşa să-i fi băgat şi pe cei de la Concordia sau CS Industria Sârmei Câmpia Turzii şi parcă vedeam o schemă logică în procesul de selecţie. Probleme sunt în continuare şi cu lotul Olandei, probabil legate de licenţe, şi cu Mutu Adrian, care măcar a primit un nume nou: Murgu Andrei. Partea bună este că şi anul acesta problemele vor fi rezolvate cu ajutorul RLSP, patch-ul prin care în FIFA va da năvală toată floarea cea vestită a Diviziei ...bere... A. Nu-mi place cum sună Liga 1. Micul paragraf a început să ia proporţii, aşa că închei şi acest subiect.

Chiar dacă am recunoscut mai devreme că găsesc a fi prioritare schimbările care influenţează meciul în sine, trebuie să remarc că cei de la EA şi-au dat toată silinţa pentru a ne oferi moduri de joc cât mai multe şi mai variate. Două atrag însă atenţia. Unul, şi aici EA a făcut un pas important spre inevitabilul fotbal MMO, ne oferă controlul asupra unui singur jucător al echipei. Pe tot parcursul partidei sau al unui sezon controlăm un singur fotbalist (google New Star Soccer) şi partea şi mai frumoasă este că acest mod merge şi în co-op pentru maxim patru jucători. Exact numărul necesar care să asigure axul central al echipei, o linie de mijloc necruţătoare sau orice altă variantă doriţi. Măcar acum ne răstim cu rost la coechipierii care greşesc, eventual putem să le mai şi ardem câte una, prieteneşte bineînţeles. Mai avem un mod nou de joc, asemănător cu cel tocmai descris, care se numeşte Zone Play dar în care controlăm una din liniile echipei sau doar portarul. Bineînţeles, nu lipsesc nici modurile de joc cu care ne-am obişnuit deja: Play Now, Manager, Tournament, Challenge şi Practice. Avem şi posibilităţile de multiplayer în LAN şi Online, acesta din urmă fiind din ce în ce mai populat şi de jucători din România.



El este Fred. A trecut şi pe la noi.

Se uită de PC

FIFA 08 duce mai departe tradiţia paşilor mici pe partea de grafică probabil şi cu intenţia de a păstra în target şi sistemele mai puţin performante. Jucătorii arată mai binişor, mişcările lor sunt mai realiste, însă celor care doresc să vadă de ce sunt în stare cei de la Electronic Arts le recomand varianta next-gen în cazul în care au un 360 şi PS3. Pe PC avem şi simpaticele probleme pe care nu ne supărăm prea tare pentru că nu apar foarte des şi deranjul nu este mare. Poate EA ne va face o surpriză şi lansează un patch. Măcar pentru a rezolva problemele din comentariul partidelor în care la fiecare şut trimis în tribune aflăm că de fapt portarul a avut o intervenţie magnifică. E adevărat că avem goalkeep-eri mai buni, dar nici chiar aşa. Mai avem parte şi de alte perle, dar transmise cu mai puţină insistenţă.

Încă un an a trecut şi soarta noului joc din seria FIFA va fi aceeaşi ca şi în trecut. Vânzări excelente şi multă pălăvrăgeală (a se citi reclamă) în jurul lui. Ca de obicei, avem plusuri şi minusuri, însă decizia nu este deloc grea. Vorbim totuşi de un joc de fotbal şi de multe licenţe. Majoritatea pretenţiilor însă se opresc aici. Urmează Euro cu tot cu România şi al ei Murg şi FIFA 09. Toate merg în ritmul lor.

■ **Rzarectha**

- **Gen** Simulator de fotbal ▸ **Producător** EA
- **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Gameshop.ro
- **Procesor** 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** 128 MB VRAM
- **ON-LINE** www.fifa08.ea.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	8

7,8

JOHN STRA[NGLEHOLD]

Coşmarul unui film prost

Ho Chi Minh trebuie să fie foarte fericit acolo unde este el acum. După ce timp de 100 de ani englezii au investit enorm în Hong Kong (trebuie să recunoaştem că au şi supt cam tot ce se putea din el), au venit chinezii şi au intrat în posesia celei mai bogate regiuni a Asiei fără niciun fel de probleme. De ce mă deranjează pe mine chestia asta? Pentru că o ţară în care nu ai voie să te speli pe dinţi decât când se dă tonul şi ritmul la radio a primit pleaşcă din cer una dintre cele mai grozave mine de aur ale zonei. Cum am ajuns totuşi la această problemă? Ei bine, toate filmele foarte bune, bune sau execrabile produse în Hong Kong ajung să îngroaşe buzunarul fără fund al comunismului multilateral subdezvoltat. Exemple concrete sunt toate filmele ce invadează Europa şi America şi sunt Made by the People's Republic of China. Flying Tiger, Jumping Dragon, Biciul fermecat sau Sora 13 sau mai ştiu eu ce alte filme cu *Chuckie* Chan. Iar asta nu le este de ajuns. Acum s-au apucat să ne sufoce şi cu jocuri. Exact! Cât tupeu! Tovarăşul John Woo, îmbătat de succesul filmelor sale de acţiune şi super acţiune, a trecut şi în sfera complet etanşă până de curând a jocurilor pe calculator. Sprijinit o mare vedetă de la el de acasă, cunoscut sub numele de Yun-Fat Chow, lansează un film al cărui singur dezavantaj a fost lipsa lui Charles Bronson în rolul puştii de vânătoare. Pardon, am zis film? Voiam să zic joc.



Ne făcurăm că plouă

Deşi scenariile cu multe explozii pot atrage multe milioane de spectatori în sălile de cinema, ele nu au un succes prea mare într-un joc. Nu vreau să spun că jocurile cu multe explozii sunt nişte jeguri, nici pe departe. Dar dacă acele explozii nu sunt susţinute şi de o poveste, nu îşi au rostul. Motivul este relativ simplu. Poţi prosti pe cineva să se uite o oră şi jumătate la o serie întreagă de explozii şi eventual o pereche sau două de sâni goi, dar pentru a-l face să stea mai multe de o oră şi jumătate în faţa calculatorului, participând direct la explozii şi fără nici măcar o bucăţică de piele neacoperită de cârpe, trebuie mai mult. Trebuie o poveste. Adică exact ceea ce îi lipseşte lui Stranglehold.

Scenariul jocului este unul extrem de simplu. Atât de simplu încât pare a fi copiat din orice film de acţiune de pe Pro Cinema difuzat în orice zi a săptămânii la ora două după-amiaza. Adică mai prost de atât nu poate face nici măcar Uwe Boll.

Hai să vedem dacă reuşesc să rezum intreaga poveste într-o singură frază. Nişte oameni răi îi răpesc lui Chow Yun-Fan, singurul poliţist bun din tot oraşul, nevasta şi fetiţa, iar el îi caută pentru a le administra bătăiţă. Wow! Aţi rămas perplecşi, nu? Cine s-ar fi gândit la o asemenea intrigă? Pe lângă toate acestea, nevastă lui e fiica celui mai tare mafiot din tot Hong Kong-ul şi a fost răpită pentru a-l strânge pe acesta cumva cu uşa. Şi acum vorbind serios, nu este acesta cel mai mare şi mai tare clişeu posibil?

Pentru că am reuşit să trecem peste partea cea mai puţin interesantă a jocului, să ne ocupăm de ceva mai de Doamne-ajută. Partea în care tu iei nişte pistoale în mână şi te apuci să aplici legea marţială într-un oraş în care nici măcar comisarul poliţiei nu are curaj să trimită o mână de sado-masochişti într-un cuib de mafioţi supăraţi pe viaţă.

Tequila time!

Ha, beţivanilor! Deja vă luceau ochii la auzul cuvântului magic. Dar dezamăgirea vă va fi cruntă când veţi auzi că Tequila este de fapt numele acestui Chuck Norris asiatic. De fiecare dată când se află în încurcătură, apelează la un tertip murdar, contrar tuturor legilor fizicii. Astfel, dându-i cu tifla lui Einstein, senor Tequila se opune curgerii timpului, făcându-l să se târască cu viteza melcului. În toate aceste momente în care toată lumea se mişcă încet-încet, Tequila împinge gloanţele sale cu puterea gândului, perforând gâtlejuri, târtiţe şi piepturi bombate într-o explozie de sânge fulminantă. Dacă sunteţi un pic îngăduitori, puteţi compara Tequila Time cu bullet-time mode din Max Payne. Dar nu ştiu

VOO PRESENTS
GLEHOLD



de ce ați face așa ceva. Este ca și cum ați compara fotbalul american cu rugby-ul. Marea problemă este că el nu poate fi dezactivat, pornind de fiecare dată când veți sări, vă veți lovi de o masă sau veți interacționa cu mediul. La aceasta se adaugă și faptul că lumea prinde o ciudată culoare maronie în momentul în care ne aflăm în acest mod de luptă, întregul joc limitându-se de fapt la această nuanță. Doar în rarele momente în care nu se trage vom putea să ne bucurăm de unele culori normale (foarte frumoase de altfel). Vă rog să vă gândiți la rarele momente ca fiind filmulețele de la începutul/sfârșitul fiecărui capitol sau cele în care alergăm dintr-o cameră în alta.

După cum probabil ați înțeles, acțiunea este alcătuită în mare parte din pac-pac. Să fim cinstiți acum, pac-pacul ne place chiar dacă e lipsit de sens și orice urmă de bun simț. Aceste cafturi sunt asezonate cu câte o fugă pe o balustradă, o bălângăneală pe un candelabru sau un rapel între doi munți, iar în tot acest timp Tequila trage ca un bezmetic. Total ireal, dar acum să fim serioși. Din filmările de la ei de acasă, am văzut că asiaticii ăștia sar peste casă, au un ochi la spate, iar singurul obiect care le poate străpunge pielea este esență de os de urs polar. Oricum, toate crimele pe care Tequila le duce la bun sfârșit îi permit să își încarce puterile. Adică poate să își refacă sănătatea, să tragă direct la țintă când vrea, să omoare fără să consume gloanțele și fără să fie atins de adversari. La fel ca orice plutonier Căpșună de la noi... nimic special.

El se luptă cu toți criminalii planetei prin niște locuri foarte frumoase de altfel. Până acum, tonul acestui articol a fost destul de acid, dar acum sunt cât se poate de serios. Decorurile și personajele sunt foarte bine realizate. Luptele se poartă atât în aer liber printre niște peisaje bine realizate sau în interioare specific asiatice, cu o mulțime de detalii interesante. La capitolul grafic jocul stă foarte bine și chiar te poate face să uiți un pic de lipsa de substanță a poveștii și a personajelor. Singura problemă este acel Tequila Time, care reușește să strice imaginile frumoase prin introducerea constantă a acelei nuanțe maronii care la un moment dat începe să te calce pe nervi. Pentru că am revenit la călcatul pe nervi, nu pot să nu amintesc vocile personajelor. Dacă tot se întâmplă la ei acasă, de ce nu vorbesc în chineză pentru a crea o atmosferă veridică? Sau, mai ales, dacă au optat pentru limba engleză, de ce trebuie să ne chinuim să înțelegem fiecare cuvânt ce le iese din gură? Voice acting groaznic. Sub orice critică.

Tequila, e timpul să te dau afară

Tentativă de joc, puternic susținut din punct de vedere financiar, cu o grafică foarte bună, dar total lipsit de farmec. Asta este concluzia pe care o trag după ce am jucat și răs-jucat acest joc. John Woo poate să se întoarcă liniștit la filmele lui cu ninja, deoarece lumea gamer-ilor nu prea i se potrivește. Mult succes cu Fainting Koala Bear, Pooping Tomato 2.

■ Koniec





▸ **Gen** Shooter ▸ **Producător** In-House ▸ **Distribuitor** Midway ▸ **Procesor** PIV 2GHz ▸ **Memorie** 2GB ▸ **Accelerare 3D** 256 MB ▸ **ON-LINE** strangleholdgame.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	5
Impresie	6

7



O poveste fără sfârşit

Poate că aţi pus mâna pe scrieri de tip „cronică" şi ştiţi că genul acesta de texte au o structură uşor diferită faţă de cea a nuvelei sau a romanului. În jocuri, ne întâlnim de obicei cu o structură destul de clasică a poveştii, adică are măcar început şi sfârşit şi un conţinut care nu te bagă în ceaţă. Da, uneori se termină cu „Va urma", dar măcar există o finalitate. Ei bine, Tarr Chronicles e special. Pe întreaga durată a jocului, te vei simţi destul de pierdut pentru că habar nu ai ce se întâmplă în jurul tău şi trebuie să-ţi dai seama. Când în fine realizezi... e deja prea târziu şi oricum eşti dezamăgit deoarece te aşteptai la ceva mai mult.


Nave de luptă pe care nu le poţi atinge

Un posibil sfârşit

Ca să vă pun un pic în temă, în viitor o rasă de fiinţe inteligente a început să epureze galaxia fără niciun fel de prejudecată. Problema este că acea rasă, Mirr, nu avea nicio motivaţie, niciun ideal şi nici măcar un scop. O făceau pentru că li se părea normal ca tot ceea ce există în univers să devină o parte din ei. Tot ceea ce era diferit trebuia modificat şi adaptat pentru a deveni familiar, la locul lui. Foarte inteligent din partea lor. Aşadar, cum lupţi cu cineva care şi-a pus în cap să recreeze universul şi are capacitatea de a o face?! Cum poţi, iar pământenii, alături de rasele aliate, pierd încet, dar sigur, teren. Într-o astfel de confruntare, unul dintre puţinele crucişătoare ale spaţiului face un salt nefericit exact în colţul celălalt al galaxiei, unde deja epurarea fusese făcută. Cum înainte nu aveau unde, vei trăi împreună cu ei coşmarul întoarcerii, ştiind aproape cu siguranţă că nu mai ai la ce să revii deoarece Mirr nu puteau fi opriţi. Singura şansă era ca o parte din umanitate să „emigreze" într-o altă galaxie. O poveste frumoasă, apocaliptică şi la modă, dar fără început şi sfârşit, o bucată de cronică.

Drept înainte

Aşadar, după confuzia iniţială de a nu şti pe ce lume trăieşti, jocul te bagă destul de direct în luptă, tutorialul fiind minim şi incomplet. Însă pentru noi asta nu contează, deoarece anii de „RIP" ne-au obişnuit să învăţăm jocurile fără a rula neapărat tutorialul. Normal, jocul are manual, însă mă îndoiesc sincer că-l veţi răsfoi. Oricum, lucrurile sunt simple, mai ales dacă aţi jucat Elite. E ceva mai bine pentru că direcţiile şi viteza le stabiliţi cu mouse-ul şi numai rotaţia şi strafe-ul din taste. Dacă nu aţi jucat Elite, nu vă va fi la îndemână să deveniţi precişi în mişcări. Odată intraţi în fine în pâine, o să observaţi că jocul este complet liniar, de fapt, exagerat de liniar. Campania are un număr de misiuni şi fiecare misiune are mai multe etape. Problema este că obiectivele pe care le aveţi de îndeplinit sunt fixe şi trebuie executate în ordine. Adică, dacă trebuie să distrugeţi trei turele, întâi veţi primi două valuri de atacanţi şi abia apoi veţi putea targeta una dintre turele. La următoarea la fel. Nu puteţi sări etapele în niciun fel pentru că veţi tot primi mission failed şi e o senzaţie neplăcută. Uneori senzaţia devine aproape ură când va trebui să urmăriţi un cutscene de


E timpul pentru retragere

fiecare dată, fără posibilitatea de a trece peste el. Ura se poate chiar transforma chiar în „uninstall" dacă nu ai putea să-ţi... modifici nava.

Partea cu modificarea navei este cea mai interesantă. De la început vei putea alege cum vrei să se comporte nava ta. Poţi schimba hull-ul, motoarele, reactoarele, armele etc. Practic, aproape orice componentă. De asemenea, poţi dezasambla ceea ce ai deja pentru a crea module noi, care oferă diferite avantaje. După fiecare misiune primeşti componente noi în stoc şi toată munca reîncepe. Eu sunt un mare fan al acestor lucruri aşa că cel mai mult timp l-am petrecut acolo. Cert este că modul în care îţi faci nava este extrem de important în luptă. Pentru că tot am adus lupta în discuţie, mie mi s-a părut destul de haotică, dar plăcută. Jocul, chiar dacă e linear, are feeling şi chiar relaxează la un moment dat, când începi să-i prinzi mersul. De asemenea, controlul, cu logica sa mai specială, aduce un plus major de satisfacţie la sfârşit. Lupta te prinde şi pentru că e un vacarm îngrozitor de sunete, unele care nu îşi au niciun sens în spaţiu, însă creează atmosferă. Pe lângă asta, escadroanele discută permanent în radio şi nu se repetă niciodată. De fapt din discuţiile lor îţi dai seama care e problema cu universul acesta. Aproape tind să cred că cea mai mare parte din joc e reprezentată de dialogurile de background. Simţi că nu eşti singur, că navele aliate din jurul tău au viaţă. Păcat că implicarea personajului tău este aproape zero. Eşti doar o rotiţă. Nu comentezi, nu discuţi şi nimeni nu ţi se adresează în mod direct. Lucru acesta m-a deranjat, însă oricum nu îmi place mie să socializez prea tare în jocurile single player (;)).

Zi end

E greu să cataloghez Tarr Chronicles. Pe de o parte, îl văd ca pe un joc normal, de trecut prin el o dată şi gata, iar pe de altă parte îl văd destul de addictive, ca un arcade. Dacă e bun sau nu pentru jucătorii casual, asta nu ştiu pentru că în viaţa mea nu am fost genul acesta de jucător. Mie mi-a plăcut destul de mult, mai ales pentru că sunt un fan al genului, dar şi pentru că din punct de vedere grafic jocul este mulţumitor, adică destul de actual. De asemenea, coloana sonoră este foarte lucrată, chiar dacă producătorul este est-european, ceea ce, sincer, rar întâlneşti. La sfârşit e clar o chestiune de preferinţă, însă sfatul meu ar fi să-i daţi o şansă.

■ Locke

Gen Space-shooter ▸ **Producător** Quazar Studios ▸ **Distribuitor** Akella ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** quazar-studio.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	-
Storyline	7
Impresie	8

7,8


Un grătar?! Vineeee!


Cu praştia prin nebuloasă

SEGA RALLY™

Da' maşina asta cât bagă?

Pe vremuri, în Braşov, lângă liceul Meşotă, era un loc unde te puteai duce să te baţi pe câteva console şi pe două calculatoare. Pe bani. Era un fel de sală de jocuri foarte rudimentară, unde puteai să petreci zile întregi şi să nu calci pe la şcoală nici bătut cu leuca. Evident, dacă te ţinea buzunarul. Consolele Sega cu tot felul de booster-e şi alte nenorociri care le făceau tot mai puternice erau cele mai solicitate. De ce? Pentru că ele îţi ofereau tot ce avea locul mai bun. Ce? Glumeşti? Sau eşti născut după Revoluţie sau ai uitat. Că noi, ăştia bătrâni, cam uităm chestii mai vechi de două luni. Păi normal că e vorba despre Sega Rally Championship. După ce a fost portat şi pe PC, recunosc cu mâna pe ce vreţi voi că a fost jocul cu maşini cu viaţa cea mai lungă pe calculatorul meu. Şi mai recunosc faptul că Lancia Delta a fost una dintre maşinile pe care am ajuns să le urăsc cel mai mult.

Sega Rally Championship a fost unul dintre cel mai bine primite jocuri arcade cu maşini ale tuturor timpurilor şi care a dat tonul majorităţii simulatoarelor de raliuri ce urmau să curgă de-a lungul anilor. Codemasters nu se sfiieşte să recunoască acest lucru, citând Sega Rally Championship ca una dintre sursele principale de inspiraţie pentru primul joc al seriei Collin McRae Rally.



Furtuna de nisip



Pe la Predeal

Înapoi la origini

După foarte mulţi ani, Sega a readus pe piaţa jocurilor cu maşini arcade-ul despre care v-am povestit mai sus. Un arcade care nu va reuşi să mulţumească nici pe departe un perfecţionist sau un iubitor de simulatoare, dar care poate face fericit pe cineva care doar caută viteză fără consecinţe nefaste.

La fel ca şi predecesorul său, jocul te poartă prin diferite zone ale lumii, pe trasee complet diferite. La prima vedere, numărul relativ mic al traseelor (16 în total) ar putea să te facă să strâmbi din nas şi să te gândeşti că Sega s-a cam zgârcit la tărâţe şi nu ne-a oferit TOT ce putea. Dar după ce le vei juca şi vei realiza faptul că pe măsură ce înaintezi în joc competitorii vor zbura pe lângă tine din cauză că nu ştii cum să negociezi o curbă cum trebuie, realizezi că trebuie să înveţi traseul pe de rost pentru a putea face faţă. Asta deşi la început jocul este cât se poate de simplu, reuşind să termini o cursă pe locul întâi la prima încercare.

Fiecare campionat în parte este format din trei curse scurte pe trei trasee diferite. Atât de diferite încât personalizarea maşinii este o pierdere de vreme. Sega a rezolvat şi problema aceasta în mod elegant şi foarte simplu. Nu există niciun fel de personalizare a



mașinilor. În afară de alegerea unui set de cauciucuri destinate drumurilor accidentate sau celor pe asfalt, niciun fel de îmbunătățire a mașinilor nu este disponibilă. Asta doar dacă nu considerați îmbunătățire alegerea unei vopsele pentru caroserie. Un pic deranjant pentru cei care vor mai mult de la un joc cu mașini, dar satisfăcător pentru cei care considerau toate alegerile de dinainte de curse doar o inutilă bătaie de cap. De fapt totul este atât de simplificat încât nici măcar mașinile nu au atribute diferite (a se citi: nicio mașină nu poate fi verificată din puncte de vedere al caracteristicilor). Tot ce am făcut



pentru a avea măcar sentimentul că mă dau cu o mașină mai puternică a fost să aleg mereu mașina deblocată în urma unui campionat câștigat.

Eterna feerie pe gheață

Capitolul gameplay este cât se poate de specific unui joc arcade. Fără damage, fără fizică realistă și fără niciun pic de decență la capitolul condus. Totul este despre viteză și despre cum reușești să eviți tancurile lângă care concurezi. Dacă lovești un parapet, nu este absolut nicio problemă, decât dacă ai intrat cu fața în el și ai pierdut viteză. Altfel, el te pune pe drumul cel bun fără ca măcar să ridici piciorul de pe accelerație. Partenerii de trafic însă au câteva probleme. Pentru ei nu există decât trasa ideală, iar tu nu exiști. Intră în tine fără nicio jenă, nu prea poți să îi dai la o parte din drum și nu fac niciun accident. Se așază în șir indian și o calcă. Nu poți conta niciodată pe faptul că ei se vor trosni înaintea ta și astfel să câștigi un avantaj necinstit în fața lor.

Uită tot ce știai până acum despre condus și ia jocul ca pe ceva cu totul și cu totul nou. Căci dacă încerci să conduci după cum ești obișnuit sau după cum ar fi logic, o să pierzi. Mașina dansează pe șosea mai rău ca Fred Astaire cu saboți de lemn pe o suprafață de sticlă. Dar după ce vei înțelege că totul se rezumă la a controla cumva alunecarea constantă pe orice suprafață, vei deveni stăpânul lumii.

Punctul forte al întregii experiențe de joc este faptul că traseele se modifică pe măsură ce se circulă pe ele. Să nu înțelegi greșit, o curbă la stânga nu va deveni una la dreapta, ci suprafața se va modifica în funcție de traiectoriile celor dinainte. Așadar un drum la început acoperit cu noroi nivelat și uniform pe care este ușor de acvaplanat se va transforma la a doua tură într-un drum desfundat, iar la cea de-a treia într-un coșmar apocaliptic pe care de-abia poți ține mașina pe o traiectorie dreaptă. Asta nu schimbă doar aspectul vizual, ci întregul mod de a controla mașina. Trasa ideală nu mai este ideală deoarece este plină de cratere, iar balta ce inițial se întindea pe cinci metri pătrați acum s-a transformat într-o mulțime de băltoace în care vei pierde controlul foarte repede dacă nu ești atent.

Cum se vede și se aude?

Fantastic. Unul dintre jocurile cu mașini cel mai bine realizate din punct de vedere grafic, Sega Rally este o capodoperă vizuală. Traseele sunt o adevărată frumusețe și te poți opri liniștit pe margine pentru a vedea oceanul, jungla sau vârfurile de munte printre care în mod normal ar trebui să treci cu viteza gândului. Și nu doar atât. Producătorii au adăugat o grămadă de elemente pe care în mod normal nu ai timp să le observi: spectacole aviatice pe deasupra traseului, animale pe marginea drumului, deltaplane și oameni care își înfig blițul în ochi în momentul în care treci pe lângă ei. Totul este foarte bine realizat. Am avut aceeași senzație ca în primul Grand Turismo, de realism. Evident până când apeși iar pe accelerație.

Fiecare cursă este acompaniată de un repertoriu de melodii care ar vrea să facă totul să fie și mai dinamic decât este. Dacă este posibil... Dar au cam dat-o în bară la acest capitol. Din nefericire, muzica ar fi mai potrivită într-un shooter foarte dinamic sau într-o urmărire cu mașini din cine știe ce film



Doar umbra se ține după mine

cu James Bond jucat de Schwarzenegger. Un pic cam exagerată și nelalocul ei. Dar restul de zgomote ce te însoțesc sunt de calitate și adaugă puncte la excelența jocului.

Brici, toți suntem tătici

O alegere clară pentru cei care nu visează rotițe și arculețe îmbinate care lucrează armonios împreună, Sega Rally rupe gura târgului și pe bună dreptate. Deși un pic cam



Atenție la neatenție!

scurt și cu un grad de jucabilitate nu atât de mare ca predecesorul său, este totuși un joc ce merită clar o șansă în fața oricărui jucător, chiar dacă nu este un fan al genului.

■ **Koniec**

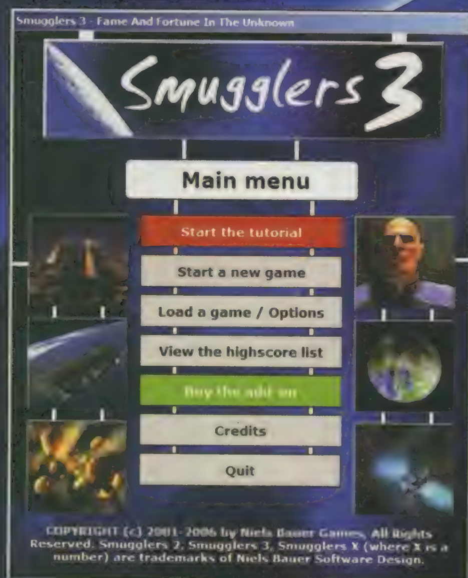
- **Gen** Arcade
- **Producător** Bugbear Entertainment
- **Distribuitor** Sega
- **Ofertant** TNT Games Tel. 021-[illegible]
- **Procesor** PIV 2GHz
- **Memorie** 2 GB RAM
- **Accelerare 3D** 256 MB
- **ON-LINE** rally.sega-europe.com/en/

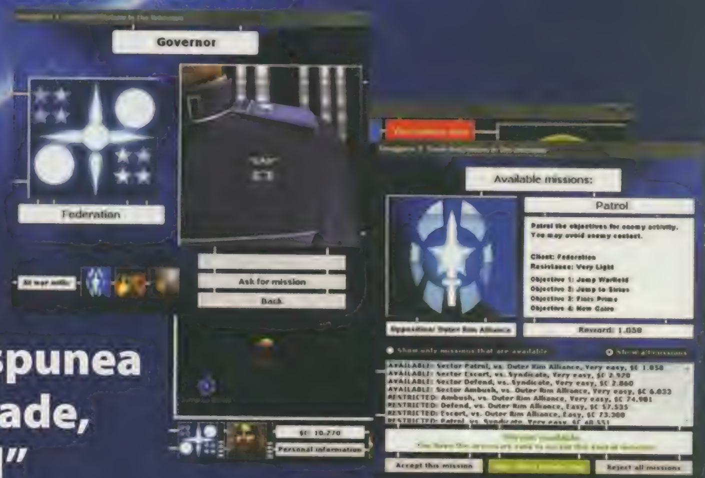
Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	9



Smugglers 3

Fame and Fortune In The Unknown





După cum spunea o zicală, „Trade, Fight, Build"

Să zicem că ai un laptop cu o placă video 2D, de când lumea și pământul, lăsat din tată-n fiu pentru că la astea se practică. Să zicem că ești gamer, lucru pe care sincer mi-l doresc dacă tot citești textul acesta... Să zicem că ai jucat Master of Orion sau X – Beyond the Frontier. Îți plac jocurile SF, cu spațiu, nave, pirați spațiali și să-ți tot dotezi nava până nu mai poți. Și să zicem că ești un moșuleț ca mine care juca zece ore pe zi Elite în vremea adolescenței. Băieții care au făcut Smugglers 3 cred că s-au gândit la toate acestea pentru că au făcut un joc cu de toate, care cere Windows 98, 11 MB pe hard disk și un Pentium din ăla vechi, 1 sau 2.



De toate

Smugglers 3 este un joc care a câștigat deja câteva premii, având în vedere complexitatea sa, și care îi oferă gamer-ului de moment o grămadă de lucruri. Astfel, vei începe ca pilot al uneia dintre cele patru facțiuni pe care jocul le are și vei putea face aproape tot ce te taie capul într-un univers 2D alcătuit din peste 75 de planete și 25 de sisteme solare. Vei câștiga sau pierde faimă în funcție de ce activități ai, vei putea face misiuni pentru o facțiune sau alta sau poți deveni pirat. Pe lângă clasicele posibilități de a-ți dota nava cu tot felul de upgrade-uri, precum și de a achiziționa alte 19 tipuri de nave, de toate mărimile, jocul îți oferă surprize la tot pasul. Ba afli de o comoară ascunsă, ba primești o recompensă pentru nu știu ce, ba ești convocat pentru misiuni speciale. Practic toată pleiada de activități pe care le-ar putea efectua un mercenar al spațiului.

Control

Jocul are o interfață foarte intuitivă, explicată pe îndelete și în tutorial. De aici vei afla și că în campanie ai de fapt libertatea de a face orice dorești. Grafica este cât se poate de 2D, dar lucrată suficient pentru a nu sta în calea plăcerii. Combat-ul este foarte simplu, realizat pe ture. Pe fiecare tură ai un număr de puncte de mișcare. Fiecare foc sau acțiune costă puncte. Odată consumate, nu se poate decât end-turn. În funcție de câtă experiență ai, de nivelul și de calitatea echipamentului, vei avea șanse diferite de a face damage. Intuitiv și inteligent, cam asta ar fi ideea. În rest... jocul te prinde foarte repede și timpul pe care ai nevoie să-l consumi se va scurge cu o cu totul altă viteză. Și ca să nu uit, jocul are un univers al lui, o poveste, ca nu cumva să te simți aruncat în ceva ce nu înțelegi. Mai mult decât atât, economia este cât se poate de dinamică, știrile și evenimentele care îți sar în ochi periodic având influență atât asupra viitorului tău ca pilot, cât și asupra buzunarului tău actual. Plutoniu în reactoare vă doresc!

■ **Locke**

- **Producător** Niels Bauer
- **ON-LINE** www.nielsbauergames.com

Sanitarium

Când inocența nu este abandonată



Eu, unul, am început să cred că există un blestem al jocurilor excepționale. Adică, un destin funest ce urmărește firma care produce un titlu din acelea pe care dacă le-am juca și peste 20 de ani, am rămâne profund impresionați, indiferent de puterea imensă de calcul ce va fi disponibilă atunci și de bomboanele pentru ochi aferente acesteia. Există astfel de jocuri pe care nu le poți uita, indiferent de cât de puțină reclamă li s-a făcut în momentul lansării, și a căror amintire nu poate fi ștearsă de kilotonele de reclame făcute unor producții actuale sau de viitor. Vorbesc de jocuri la care te raportezi când îți aduci aminte de lucruri din trecutul tău: „Mai ții minte când am făcut prima oară vinete la grătar în grădina noastră? Era în după-amiaza aia în care Stiletto și-a făcut apariția în Anachronox – știi, scena aia bestială din bar...", „A, Half-Life am jucat în iarna în care am jucat Thief The Dark Project...", „Cu colegii m-am certat o singură dată, atunci când am tras din răsputeri ca jocul anului în redacția LEVEL să fie Call of Cthulhu Dark Corners Of The Earth", „Te-ai mutat la mine pe vremea când jucam Sanitarium...".

Anachronox, Thief, Call of Cthulhu, Sanitarium – jocuri geniale, care ți-ar lăsa impresia că ar umple de aur poala producătorilor. Ei bine, blestemul de care vorbeam la început pare să fi funcționat perfect în aceste cazuri: firmele care le-au creat au dat faliment, unele chiar înainte de ieșirea pe piață a produselor muncii lor inteligente și inspirate.

Uneori falimentul pare să fi fost atât de rău încât drepturile de autor pe care le dețineau producătorii nu pot fi regăsite la alte firme care să le fi cumpărat. Acesta este cazul tăticilor lui Sanitarium, DreamForge Intertainment, care au fost urmați în faliment și de distribuitorul acestui joc, anume ASC. Aici



avem o situație atât de nenorocită încât nici nu poți să dai jocul pe DVD-ul de pe lângă revista noastră, pentru că, după atâția ani, încă nu putem afla de la cine am putea cumpăra acest drept... Fapt pentru care, momentan, vă putem recomanda doar să faceți rost de el prin puterea tehnicilor actuale de file sharing sau prin descărcarea de pe un site de abandonware, unde puteți găsi Sanitarium într-o stare deplorabilă, adică fără muzică și filme. Adică mai bine nu.

Mai Grim decât Fandango

În 1998, Sanitarium se lansa într-un moment în care marile titluri ale genului adventure păreau deja de domeniul trecutului, fie sub numele Sierra, fie sub cel al Lucas Arts. Mă rog, poate că TLJ, Stupid Invaders și Syberia încă nu erau decât în faza de proiect, sau nici atât, dar asta nu oprea pe nimeni, ca și acum, de a proclama moartea/criza genului. Și adevărul este că în 1998 trebuia să vină ceva foarte, foarte bine făcut, ca să ai argumente împotriva detractorilor adventure-ului. Atunci a apărut Sanitarium. Și Grim Fandango. Iar Sanitarium nu a fost cu nimic mai prejos...

Tehnic vorbind, Sanitarium este un adventure clasic de tip point-and-click, presărat ici și colo cu puzzle-uri nu foarte grele. Pe scurt, din fișa tehnică nu transpare nimic spectaculos, jocul pare de duzină. Poate numai dimensiunile sale impresionante pentru anul 1998 – trei CD-uri de instalare! - ar putea aduce oarece indicii că Sanitarium sare un pic din schema clasică. Pentru că, nu-i așa, la ce naiba era nevoie de atâta spațiu de stocare?

Păi, trebuie să o luăm cu începutul. Până la Sanitarium, DreamForge Intertainment nu se ocupase decât cu RPG-uri 3D clasice D&D și cu clone de strategie realizate după Warcraft sau Panzer General (una amplasată în universul Warhammer), la care se adăugase Chronomaster, un adventure bazat pe o idee a lui Roger Zelazny. Cum s-ar spune, nimic original sau tocmai foarte impresionant, deși fondatorii DreamForge Intertainment creaseră această firmă tocmai din dorința de a face jocuri care să iasă din front, din banalul producției industriale pe bandă rulantă.

Oamenii au părăsit firmele de jocuri la care lucrau ca să-și facă de capul lor un titlu pe care ar vrea și să-l producă, dar și să-l joace cu plăcere. Ei bine, de la începutul anilor 90 și până în 1998 a trecut ceva vreme până când cei de la DreamForge și-au văzut visul împlinit, fiind nevoiți între timp să facă tocmai jocuri de genul celor de care încercaseră să fugă... Este bine că au rezistat acestei perioade de subzistență, care a permis firmei să fie capabilă, după 6 ani de proiecte minore, să ducă greul celor 16 luni în care s-a născut Sanitarium.

Acesta a fost primul (și ultimul) lor proiect în întregime original, complet gândit și realizat





în cadrul DreamForge Intertainment. 37 de oameni au muncit pe brânci, dând tot ce aveau mai bun din ei și făcând pe alocuri muncă de pionierat în vederea 3D izometrică – s-au folosit 24 de camere de luat vederi virtuale pentru a obține un rezultat despre care unul dintre producători spune că ar fi fost „the equivalent of viewing a city block with the Hubble telescope".

În forja viselor

Și totuși, de ce 3 CD-uri de instalare? Pentru că Sanitarium este un joc în care importanța elementelor vizuale și audio realizate prin mijloace de expresie artistică este supremă. Sanitarium este un titlu de atmosferă, menit a impresiona pe toate căile posibile. Iar arta cu care a fost impregnat fiecare element al său, în detaliu, a contribuit la forța imensă de expresie a acestui joc... și la dimensiunile respectabile ale kit-ului său de instalare.

Filmul de introducere prezintă un accident de mașină, al cărui victimă este un bărbat de vârstă medie. Trezirea acestuia se produce într-un mai mult decât extrem de ciudat azil de nebuni, un sanatoriu în care primul lucru cu care face cunoștință este propria sa amnezie – omul nu își amintește absolut nimic despre sine, nici măcar numele. Iar colecția de lunatici pe care îi găsește la fața locului nu îi este de nici un folos. Prin mijloace care țin mai mult de fantastic decât de fizic, omul nostru evadează din azil și ajunge în a doua locație a jocului, un oraș fantomatic populat doar de copii diformi. De altfel, diformitatea, aberația, handicapul, atât fizice, cât și mentale, sunt leitmotivul Sanitarium-ului, totul se desfășoară într-o realitate asemenea personajelor, strâmbă, răsucită, în care amnezia face ca totul să nu se lege decât cu greu, prin probe și încercări repetate.

Trecând prin pielea a trei personaje – bărbatul, o fetiță mică și un monstru fantastic dintr-o carte de benzi desenate – parcurgi nouă niveluri ale jocului care sunt tot atâtea locații imaginare, presărate cu o mulțime de puzzle-uri și având fiecare o poveste proprie, dureroasă. Totul se petrece într-o suită de elemente din viața reală și cea interioară a eroului, presărată cu flash-back-uri cuprinse în secvențe video. Ceea ce impresionează este faptul că jocul este construit pornind de la copilărie și simboluri ale acesteia, de la acele lucruri din trecut care au marcat conștiința personajului atât de mult încât ele devin singurele indicii, luminițe de la capătul tunelului nebuniei în care acesta se afundă. Elementele de conștiință, de inocență, ale unui copil, încă vii în eroul nostru, îl ajută treptat să priceapă cine este și care este menirea lui.



Și nu este vorba de puțin lucru, ci de ceva foarte important. Revelația de la final este cu mare finețe pregătită de creatorii jocului, aceștia aducându-te în starea de spirit pe care ți-o dă aflarea adevărului, cu mult înainte de sfârșitul jocului. Tocmai aceasta este una din marile reușite ale Sanitarium-ului, aceea că îți induce senzația unei urgențe, a unei necesități de a acționa pentru un bine fundamental, împotriva unui lucru inimaginabil de rău, pe care jocul te ajută să îl imaginezi, în multiplele lui forme înșelătoare, tocmai pentru a-i putea da la sfârșit un nume și a-l opri.

Iar jocul te pornește să faci lucrarea binelui fără să-ți dea nici un moment un hint clar, palpabil, despre care anume ar fi scopul strădùințelor tale. Nu, Sanitarium nu face, până spre final, decât să apeleze la dorința ta fundamentală de a fi bun în orice situație, dar mai ales în cele în care un inocent lipsit de apărare este abuzat, mințit, lovit, torturat, ucis. Binele din tine este cel care te propulsează cu putere înainte în cele nouă niveluri ale jocului. Nouă niveluri de oroare și confuzie atât de bine alcătuite artistic - sunet, muzică, imagine și poveste - încât se ajunge la un paradox: un adventure horror/thriller declanșează în tine resorturi ale iubirii și suferinței pe bune, poate necunoscute ție, încă.

Sincer vă spun, nu am întâlnit nici un joc până acum care să reușească ceea ce a făcut Sanitarium, să pună la muncă temele și simbolurile banale ale horror-ului pentru a deștepta în jucător emoții, sentimente și trăiri intense, opuse radical ororii și spaimei. Iar aceasta mi se pare cea mai mare izbândă a celor de la DreamForge.

Sensibilitatea, creativitatea, finețea, inteligența și simțul artistic dovedite de creatorii Sanitarium-ului fac din acesta unul din cele mai importante titluri din istoria jocurilor, de la șotron încoace.

Marius Ghinea

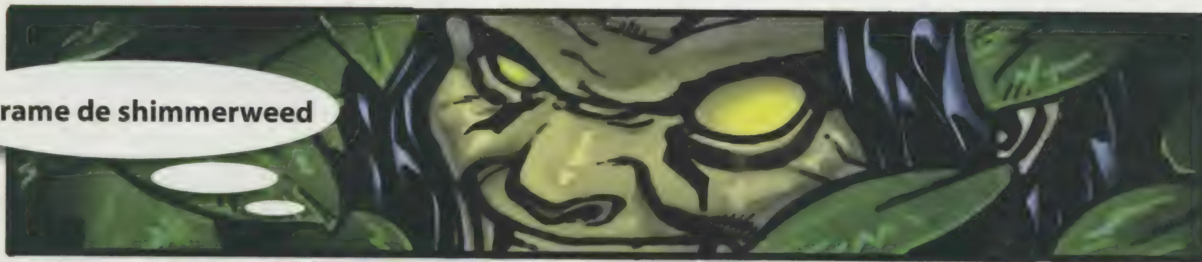
- **Titlu** Sanitarium
- **Anul apariției** 1998
- **Producător** DreamForge Intertainment
- **Distribuitor** ASC







Gnomes Frittes













Story: Zuluf Art: Dwight



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc Splinter Cell Trilogy



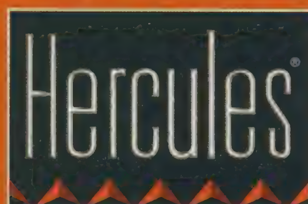
Care este numele spioanei din Blazing Angels 2?

a. Marguerite
b. Malamuher
c. Margareta

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Blazing Angels 2.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un HERCULES - TUNES EXPLORER WIRELESS



Ce tehnologie folosește Hercules WiFi Router G54 mbps?

a. 803.12e
b. 802.11g
c. 702.99y

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

CONCURS LEVEL ȘI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Hot Fuzz.



Cine a fost regizorul filmului Thank You for Smoking?

a. Jason Reitman
b. Gregory Dark
c. Edgar Wright

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

MSI GX 700 Extreme Edition

Se pare că rugămințile mele au fost ascultate. Ca orice persoană care obişnuieşte să lucreze cu multe aplicații, mi-am încropit un sistem care să fie capabil să țină pasul cu activitățile mele zilnice. Există şi momente când practic procesorul PC-ului „adoarme" de plictiseală pentru că trebuie să suporte un amărât de editor de texte şi mai sunt momente când îl apucă plânsul deoarece ştie câte miliarde de calcule îl aşteaptă în momentul în care deschid aplicațiile mele preferate: jocurile. Practic, atunci toate componente intră în horă şi „dansează" cum pot ele mai bine şi eu sunt mulțumit.

Cel mai enervant este atunci când cauți disperat ceva şi trebuie să te uiți peste tot, pe PC, pe laptop, pe server, pe e-mail, în speranța că poate-poate nu ți l-a şters cineva. Atunci am început să visez la un sistem care să fie cât se poate de portabil, suficient de încăpător cât să îmi țină toate aplicațiile şi fişierele utile şi, de ce nu, să mă pot şi juca pe el fără să mă enervez că mă uit la un interminabil slideshow cu poze din jocuri pe care odată le jucam de plăcere.

Nu ştiu dacă au fost de vină rugămințile mele, însă cei de la MSI au pregătit acest notebook dedicat gamerilor. Cum termenul pare destul de vag, voi încerca să vă fac cunoscuți pe rând aşii din mâneca acestui GX700.

În primul şi în primul rând, designul. „Tatuajele" sale războinice cu flăcări viu colorate vor să impresioneze încă din momentul în care îl deschizi. Tastatura nu este nici ea una obişnuită pentru notebook-urile clasice. Aceasta are o ergonomie mai îmbunătățită, tastele fiind mult mai uşor de nimerit. Tastele favorite „W,A,S,D" ale majorității jucătorilor sunt şi ele „ranforsate" şi scoase în evidență pentru a sublinia încă o dată că acest laptop are o țintă anume. Jocurile suferă cel mai mult la capitolul imagine. Dacă ecranul nu poate ține pasul cu ritmul alert al desfăşurării acțiunilor, atunci nu e deloc bine. Aşadar, cei de la MSI au pus la punct o nouă tehnologie ACV (Amazing Crystal Vision), pe care au înglobat-o cu succes, astfel că pe ecranul de 17 inchi imaginile par mult mai realiste şi mai viu colorate. Pentru că vorbim de calibru mare, rezoluția nativă a acestuia este de 1680x1050, de unde reiese o rație a ecranului de 16:10. Jocuri, jocuri, peste tot numai jocuri, iar direct responsabilă pentru acestea este placa video ce încorporează chipset-ul grafic NVIDIA 8600M GT, placă video căreia i s-a alocat un maxim de 512 MB memorie video. Dacă încă nu v-au dat lacrimile, mergem mai departe. Memoria sistemului totalizează 2 GB şi salvează de la multe bătăi de cap HDD-ul SATA de 250 GB inclus, chiar dacă acesta are doar 5400 de rotații pe minut. Creierul întregii operațiuni este procesorul Intel Core 2 Duo T7500 ce rulează la o frecvență rezonabilă de 2,2 GHz.



În afară de imagini, cu ce ne mai poate atrage un joc? Sunetul. Pentru mine este o premieră să văd la un notebook un sistem audio 4.1 nativ. În cazul acestui MS GX700 chiar există 4 speaker-e aşezate în cele patru colțuri ale notebook-ului şi un mini subwoofer amplasat chiar sub acesta. La un volum rezonabil aş putea spune că sună chiar binişor şi destul de clar. Dacă însă vreți să împărtăşiți şi vecinilor din plăcerea unui sunet plin de bubuituri sau a unui scârțâit de roți, vă recomand să conectați un sistem de boxe la conectorii audio din lateral. Premierele nu se opresc aici. De ceva vreme tot auzim de televiziunea de mare definiție. La noi poate mai durează, însă cu acest notebook puteți să vizionați filme la o calitate impresionantă datorită conectorului HDMI (High-Definition Multimedia Interface) inclus. În combinație cu o plasmă sau un televizor LCD vă puteți bucura de o adevărată experiență multimedia.





O altfel de experiență o puteți avea atunci când intrați în rețea. Îi puteți lăsa pe mulți cu gura căscată când realizați conexiuni de tip gigabit pe o rețea Ethernet sau o adevărată premieră este faptul că acest notebook este primul care dispune de un modul pentru rețele wireless de tip N şi cu care se pot atinge viteze de până la 270 Mbps, bineînțeles cu un hotspot compatibil standardului 802.11n. Conectica acestui GX700 este destul de stufoasă şi cuprinde tot ce avem nevoie pentru a conecta orice device la el, indiferent că are nevoie de unul din porturile USB sau FireWire ori se transmite fără fir prin Bluetooth.

Ca orice jucător împătimit, el face parte dintr-o comunitate, iar pentru a fi în permanentă legătură cu ea, producătorii au inclus imediat deasupra ecranului o cameră web, de 1,3 megapixeli, care are prostul obicei de a scoate în evidență chiar şi cele mai mici detalii ale personajului din fața ei.

Dacă ar fi să fac o listă cu ceea ce mai lipseşte din acest notebook de gaming, vă garantez că ea ar fi foarte scurtă. Tot învârtindu-l şi uitându-mă la el, am descoperit şi existența unui card reader şi, asta chiar mi s-a părut interesant, un TV tuner. Trebuie doar să îi conectezi o antenuță şi recepția de programe TV digitale nu mai este o problemă.

După cum am spus, orice laptop e supus legii portabilității. Motiv pentru care cei de la MSI comercializează acest notebook împreună cu un rucsac pe măsură, foarte interesant realizat, în care mai găsim o pereche de căşti pliabile şi un mouse optic pentru cei care preferă jocurile 1st person shooters şi nu numai.

OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: N/A
PREȚ: 6.999 RON

ViewSonic PJ503D

Home cinema pentru toată lumea

Cei de la ViewSonic vor să „muşte" cât mai mult din acest segment de piaţă, lansând câteva modele de proiectoare destul de avantajoase în ceea ce priveşte costul de achiziţie. Proiectorul PJ503D poate fi inclus cu uşurinţă în acest segment, are un preţ atrăgător şi în plus pune la dispoziţie o paletă foarte bogată de funcţii şi tehnologii. Fără doar şi poate, tehnologia DLP îşi face simţită prezenţa, ieşind în evidenţă cu fiecare imagine pe care acest proiector o realizează. Deoarece rezoluţia nativă este mărginită între valorile 800 x 600, consider acest lucru ca fiind un mic dezavantaj. Se descurcă destul de bine în cazul unor prezentări, însă se pierd destul de multe detalii când urmărim un film acasă. Trecând peste acest impediment, putem vorbi despre un proiector economic, atât din punct de vedere al consumului de electricitate, cât şi al nivelului de zgomot pe care îl poate genera. Lampa inclusă de 160 de waţi are asigurată o durată de viaţă de peste 2000 de ore şi este direct responsabilă pentru o luminozitate de 1500 ANSI lumeni şi de 2000:1 în ceea ce priveşte raportul contrastului. Excelent stă acest proiector ViewSonic PJ503D la capitolul conectică. Nu avem de ce să ne facem probleme în privinţa sursei de semnal video, indiferent că provine dintr-un PC, o cameră foto sau video ori dintr-un player DVD stand-alone, existând posibilitatea de a procesa şi interpola chiar şi surse de semnal video de mare definiţie.

OFERTANT: Tronix
TELEFON: 021-3372232
PREŢ: 2165 Lei



Microsoft SideWinder Mouse

Tindem spre perfecţiune?

Fiind primul mouse din seria SideWinder, acesta a fost proiectat de la zero de către Microsoft, iar rezultatele nu sunt deloc de neglijat. În primul rând, acest mouse proiectat special pentru industria de gaming dispune de câteva elemente care cu siguranţă îl vor scoate mult în evidenţă. În primul rând designul său mai puţin obişnuit e menit să ajute utilizatorul să acceseze fără probleme şi fără să le încurce toate cele 10 butoane ale sale. Dintre acestea, doar cinci pot fi reprogramate astfel încât în timpul jocurilor să se poată acţiona anumite comenzi puţin mai degajat. Pentru că fiecare jucător are propriul său stil de joc, cei de la Microsoft s-au gândit că ar fi excelent să-şi poată personaliza mouse-ul. Această personalizare se poate face atât software prin posibilitatea de a înregistra unele macrouri cu anumite comenzi, cât şi hardware prin modificarea centrului de greutate al mouse-ului. Forma mâinilor diferă de la o persoană la alta, motiv pentru care fiecare preferă să ţină mouse-ul într-un anumit fel. Această modificare se realizează cu ajutorul unor mici greutăţi ce se aşază în interiorul mouse-ului.



Spre deosebire de alte mouse-uri de gaming, Microsoft SideWinder Mouse dispune şi de un mini ecran LCD pe care sunt afişate valorile DPI-ului la un anumit moment. Acestea pot fi mărite sau scăzute printr-o simplă apăsare a unor butoane chiar şi în timpul jocurilor.

OFERTANT: Partenerii Microsoft
TELEFON: N/A
PREŢ: N/A

Compro VideoMate E650

Recepţie hibridă, multiple avantaje

Încă nu s-a făcut o statistică cu privire la numărul de persoane care urmăresc programele TV direct pe calculator, însă este evidentă dezvoltarea acestui segment. Încă se investesc sume frumuşele în dezvoltare şi îmbunătăţirile se văd. Lucruri interesante se observă şi în lista de produse a celor de la Compro. Tunere TV din ce în ce mai sofisticate şi din ce în ce mai... digitale. Modelul VideoMate E650 este ceea ce noi numim combinaţia perfectă între analog şi digital. Este o perioadă de tranziţie şi automat trebuie să se recurgă la astfel de metode pentru a face această trecere cât se poate de simplă şi de rapidă. VideoMate E650 este un TV tuner intern ce foloseşte ca interfaţă cu PC-ul unul din sloturile de pe plăcile de bază mai puţin utilizate de noi până acum, însă, după cum am zis, lucrurile încep să se mişte. Conectorii PCI-Express încep să-şi arate muşchii şi pot susţine fără probleme echipamente ce necesită o lăţime de bandă ceva mai mare. Deoarece tunerul TV în cauză este capabil şi de recepţionarea de posturi transmise digital, nu înseamnă că acestea nu au voie să fie şi în standardul 1080i, cu alte cuvinte HDTV. Momentan există foarte puţine posturi TV ce emit semnal HD fără abonament, însă teritoriul e nemarcat încă, aşa că surprizele pot să apară.

Partea software a acestui tuner Compro oferă o interfaţă foarte simplă, uşor de folosit şi cu suficiente funcţii. Evident, cel mai des folosită poate fi cea de time shifting, însă graţie funcţiei de picture in picture se pot urmări în acelaşi timp un post TV live şi o înregistrare anterioară sau chiar un DVD. Telecomanda este şi ea la datorie, crescând astfel gradul de comoditate al utilizatorului care stă tolănit în faţa monitorului.

Ne-a impresionat şi calitatea recepţiei în cazul posturilor de radio FM. Chiar dacă în zonă sunt o grămadă de structuri din beton şi alte materiale „dăunătoare" recepţiilor din eter, nu am avut nicio nemulţumire la acest capitol.

OFERTANT: Royal Computers
TELEFON: 021-4102100
PREŢ: 176 Lei



Hercules WiFi Router G54 mbps

Mooore broadband

Concurența în mediul furnizorilor de internet din România este destul de acerbă, iar abonamentele lunare care devin din ce în ce mai avantajoase fac din noi niște clienți fideli și mulțumiți. În zona utilizatorilor de internet cu acces prin intermediul unui serviciu de tip ADSL situația e puțin mai diferită, mai ales când vorbim de țara noastră. Dacă în privința lățimii de bandă să zicem că nu prea avem ce face, putem totuși interveni cu echipamente. Așadar, cei de la Hercules ne pun la dispoziție un router ADSL care oferă funcții destul de avansate pentru a împărți conexiunea la internet atât PC-urilor conectate în rețea prin fire de cupru, cât și celor conectate prin unde radio folosind tehnologia 802.11g. Router-ul este foarte simplu de configurat și din moment ce este un model dedicat utilizatorilor casnici, există anumite opțiuni ce ne permit ca doar din câteva clicuri să putem accesa de oriunde o cameră web, o imprimantă sau anumite fișiere stocate pe unul dintre calculatoarele de acasă. Securizarea PC-urilor conectate wireless se poate face prin codarea traficului prin folosirea de chei de criptare WPA și WPA2 sau chiar prin filtrarea clienților pe bază de adresa de MAC a plăcilor de rețea ale acestora. Pe de altă parte, se poate activa și opțiunea prin care anumite PC-uri conectate la acest router Hercules să nu poată accesa anumite pagini web din cauza conținutului acestora.

OFERTANT: Ubi Soft Romania
TELEFON: 0215690600
PREȚ: 59 EURO (fără TVA)



LiteOn LH-2B1S

Ține pasul cu tehnologia

La momentul apariției tehnologiei DVD, eram de-a dreptul șocați de calitatea filmelor stocate pe aceste medii, dar și de cantitatea de date pe care le puteam pune la păstrare. Au fost vremuri frumoase, însă se pare că urmează unele și mai atrăgătoare. Deși dimensiunile mediilor din plastic au rămas aceleași, cantitatea de informații ce poate fi înmagazinată pe acestea este amețitoare de-a dreptul. Una dintre cele mai impresionate unități optice care ne pot scăpa de o cantitate de până la 25 GB în doar câteva minute este modelul LH-2B1S de la LiteOn. Este prima unitate internă din portofoliul Lite-On capabilă nu numai să citească, ci și să inscripționeze mediile Blu-Ray la o rată de 2X, alături de celelalte standarde ca CD-urile sau DVD-urile ce sunt deja considerate noțiuni de bază. Deoarece interfața paralelă și-a cam trăit viața, din ce în ce mai multe device-uri, ca și această unitate optică de altfel, au început să migreze către interfața Serial-ATA.



OFERTANT: ASBIS Romania
TELEFON: 021-3371099
PREȚ: 1895 Lei

Genius Twin Wheel F1

Simți zumzetul motoarelor?

Poate că în această perioadă în care toată lumea dă năvală cu oferte tot mai atrăgătoare, putem să facem parte chiar și pentru câteva minute din viața unui pilot de curse profesionist. Și uite așa, stând cu ochii pe jocurile noi, m-am gândit că nu ar fi rău să văd care e situația și la standul de echipamente pentru șoferi. Cei de la Genius ne propun un nou model de volan. Este destul de compact, poate prea compact pentru gusturile mele, însă unii s-ar putea să aprecieze acest lucru. La fel stau lucrurile și în cazul pedalierului. Este cam multă înghesuială acolo jos și mie mi-a cam dat bătăi de cap... la început. Un lucru de lăudat este posibilitatea de a conecta volanul atât la PC, cât și la consola PS2. Lumea încă mai folosește această consolă și e păcat să nu profităm la maximum. Pe panoul central al volanului se află toate butoanele de comandă, unele chiar poziționate în așa fel încât să semene cu cele de pe controller-ul PS2-ului. Din ce în ce mai multe modele au în dotare și un suport pentru genunchi. Acesta îi permite utilizatorului să-și țină singur volanul, nefiind necesară și ancorarea acestuia de o masă.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREȚ: N/A



Prestigio LCD Officer 375

Monitorul ştie tot!?



Dacă la prima vedere pare a fi un simplu monitor LCD, să ştiţi că nu e chiar aşa. O fi el puţin mai „gras", dar nu pentru că i-ar plăcea dulciurile, ci pentru că în interiorul carcasei sale metalice se găsesc şi componentele unui întreg PC. După părerea mea, este un PC de lucru extrem de util, nu iroseşte prea mult spaţiu şi, mai mult, tace mâlc. Dacă un laptop vi se pare cam micuţ, atunci o soluţie de acest gen este excelentă pentru aceia care vor să mai economisească spaţiu pe lângă birou. Performanţele sale sunt comparative cu cele ale unui PC pe care nu se rulează cele mai recente jocuri. În schimb, navigarea pe internet, lucrul cu documente sau chiar vizionarea filmelor preferate sunt lucruri normale pentru acest LCD-PC de la Prestigio. Configuraţia lui este gândită pentru a oferi un raport cât mai bun între performanţă şi consumul de electricitate. Aşadar, procesorul Intel Pentium M ce rulează la 1,73 GHz este mai mult decât suficient pentru task-urile enumerate mai sus, hard diskul este şi el pe măsură, oferind 250 GB numai pentru stocarea de fotografii, filme şi joculeţe mai light, în timp ce memoria internă de tip DDR2 totalizează 1 GB. Conectica este foarte bună, o gaşcă compactă de porturi USB completează cele două plăci de reţea pentru conexiuni de tip gigabit sau WiFi. Întregul „sistem" este asortat cu o tastatură, un mouse şi un mouse pad ce are şi rol de hub USB. O unitate optică nu strică niciodată în sistem, aşa că cei de la Prestigio au inclus şi un DVD writer destul de rapid pentru dimensiunile sale.

Dacă aveţi ca pasiuni grafica pe calculator sau jocurile nesătule de fps-uri, gândiţi-vă că vă sare în ajutor doar o biată placă grafică cu chipset Intel GMA 915 şi că ar fi bine să vă pregătiţi sufleteşte din timp, o să dureze la capitolul randare. Pentru că am început cu monitorul, am să închei tot cu el deoarece trebuie să vă spun că diagonala acestuia e de 17 ţoli, are un timp de răspuns de 8 ms şi cântăreşte puţin peste 8 kilograme... cu totul.

OFERTANT: Asbis Romania
TELEFON: 021-3371099
PREŢ: 2068 Lei

Scythe YD-8V08-WH 18-in-1 USB 2.0 FDD & Card Reader

Bucuria fotografilor

Chiar dacă are o denumire lungă cât o zi de post, nu vă faceţi griji. Este doar o componentă ce seamănă uşor cu o unitate floppy care a suferit un implant pentru card reader. Sincer, eu nu mai am de mult o unitate floppy în PC-ul meu, însă cei care încă folosesc aşa ceva mai au posibilitatea şi de a conecta la aceasta diverse carduri de memorie de diferite forme şi capacităţi. Multe funcţii utile în acelaşi spaţiu irosit de o unitate floppy de mult depăşită.

OFERTANT: ITDirect
TELEFON: 021-3205462
PREŢ: 110 Lei



■ BogdanS

Microlab X4/ 5.1

Cei mai fideli 190 de waţi



Despre sistemul audio Microlab X4/5.1 pot spune în primul rând că a stat pe biroul meu şi a fost folosit intens în jocuri şi pentru filme întreaga perioadă cât l-am avut în redacţie. Am şi vrut să rămână cât mai mult... Pentru că nici un sistem multimedia 5.1 din această zonă de preţ nu poate rivaliza cu X4. Acesta oferă un răspuns în frecvenţă echilibrat, numai înaltele necesitând un pic mai multă claritate şi prezenţă. Iar faptul că sateliţii oferă un unghi de dispersie relativ îngust este rezolvat elegant prin posibilitatea de a roti jumătatea de sus a satelitului faţă de cea de jos, pentru a acoperi un unghi cât mai mare de redare optimă a frecvenţelor înalte. Subwoofer-ul este o bijuterie, cum am mai întâlnit la sistemele Microlab, având aceleaşi calităţi cu care producătorul ne-a obişnuit deja: construcţie solidă şi un sunet foarte puternic, percusiv şi neobişnuit de clar. Întregul sistem Microlab X4/5.1 are un sunet puternic, putând fi folosit şi în camere medii spre mari. Ca dotare suplimentară, sistemul este livrat şi cu dispozitive simple şi eficace pentru montarea sateliţilor pe pereţi, ce permit reglarea unghiurilor de amplasare printr-o articulaţie cu nucă. Microlab X4/5.1 este unul din cele mai reuşite sisteme multimedia de buget pe care le-am ascultat, atât prin designul flexibil (la propriu), cât şi prin sunetul puternic şi de calitate.

OFERTANT: Torent Computers
TELEFON: 0241-831820
PREŢ: 448 Lei

■ Marius Ghinea



Bucurați-vă mai mult de plăcerile televiziunii

Se pare că iarăși dăm nas în nas cu doamna televiziune. Nu este suficient că stăm în fiecare zi cu capetele în monitoarele computerelor, mai răsucim cuțitul în rană și seara când ajungem acasă pentru un mic grupaj de știri, pentru prezentatoarea de la sport sau un episod dintr-un serial preferat. Ce-i drept, e și tentația foarte mare, deoarece există un număr enorm de canale TV, fiecare cu plusurile și minusurile lui, iar noi trebuie să fim deosebit de selectivi cu informația ce ne este servită. Sub acest pretext, foarte mulți apelează la televiziune pentru a fi puși la curent cu noutățile sau doar pentru a se relaxa.

Cum în foarte multe locuințe există deja cel puțin un PC, prezența unui TV de dimensiuni mai reduse chiar nu își mai are rostul. Prețul monitoarelor LCD cu diagonale de peste 19 țoli este în continuă scădere și drept urmare un upgrade de acest gen este bine-venit, mai ales că există mai multe metode de a-l face și mai eficient. Legătura între televiziune și monitor apare odată cu prezența tunerelor TV externe sau a TV Box-urilor. Cu ajutorul lor, orice monitor poate fi transformat în televizor printr-o simplă apăsare de buton pe telecomandă.

Preferatele mele sunt TV Box-urile. Sunt complet independente, pot funcționa fără PC și pot fi conectate direct la monitoare, display-uri de mari dimensiuni sau chiar proiectoare. În acest fel, se obține un televizor cu o diagonală enormă, economisim mult spațiu și ne bucurăm de aceleași funcții ca și cele ale unui TV obișnuit. Multe TV Box-uri de acest gen au și posibilitatea de a prelua semnale video și din alte surse decât cele ale tunerului încorporat. La modelele mai recente, aceste semnale video pot fi cele obișnuite de tip PAL obținute dintr-un DVD player sau pot și fi HD obținute dintr-o consolă de jocuri, un player Blu-Ray sau DVD-HD. Nici la ieșirea din TV Box semnalul video nu este lăsat în pace. Rezoluția imaginii poate fi ușor adaptată în funcție de destinația lui. Există monitoare LCD sau proiectoare care dispun de o anumită rezoluție nativă, iar o imagine ce nu se încadrează între acele valori poate avea de suferit în ceea ce privește calitatea. În cazul nostru, TV Box-ul AverMedia STB9 poate oferi o rezoluție maximă de 1920 pe 1200 printr-o simplă trecere prin meniul acestuia.

Dacă se întâmplă să avem totuși nevoie și de PC în timp ce urmărim un program TV, majoritatea TV Box-urilor dispun și de un conector de intrare video de tip VGA, iar semnalul din PC poate fi afișat în același timp într-o altă fereastră mai mică datorită funcției PiP (Picture in Picture). Din păcate, la TV Box-uri nu prea se oferă posibilitatea de a înregistra o anumită secvență video. Dacă aveți în plan să folosiți PC-ul și pe post de „recorder", atunci merită să aruncăm o privire asupra unor tunere TV tot externe, însă conectate la PC printr-un port USB. De obicei, astfel de jucărele sunt destul de mici ca dimensiuni, sunt însoțite de un pachet software ce permite vizualizarea și înregistrarea unui program TV, astfel devenind dependente de PC.

Tunerele TV externe oferă și ele o sumedenie de avantaje, dar și destul de multe bătăi de cap, cel puțin până la încheierea procedurilor de instalare și scanare a posturilor TV.

Funcția de time shifting este una incredibilă, mai ales pentru cei plimbăreți și care sunt mai tot timpul pe fugă. Există posibilitatea de a pune pauză în timpul unui program, pentru o deplasare până la frigider pentru o reaprovizionare cu suc, bere sau alte produse comestibile și de a relua programul exact din același punct.

Un alt fenomen este trecerea de la televiziunea clasică analogică la cea modernă și digitală. Tot calitatea imaginii are de câștigat din această modernizare, însă vor fi mulți care nu vor putea ține pasul cu ea. Din acest motiv, foarte mulți producători au realizat modele de tunere „hibride" ce pot funcționa în ambele formate fără a mai fi nevoie de o investiție ulterioară.

Testarea echipamentelor s-a realizat folosind furnizorul local de cablu, care ne-a pus la dispoziție peste 60 de canale, urmărind cu precădere posturile în care dinamica imaginilor a fost mai mare pentru a scoate în evidență mai bine performanțele tunerelor. Notarea finală s-a compus în proporție de 65% din nota de performanță, în timp ce restul de 35% au fost acordate în funcție de dotările fiecărui device în parte. Nota la capitolul performanță a rezultat în urma calificativelor obținute în funcție de calitatea imaginii, calitatea înregistrării și a software-ului de vizualizare ce însoțește fiecare tuner TV în parte.

Poate că în acest fel veți avea posibilitatea de a vă îmbunătăți calitatea emisiunilor urmărite. Eu vă urez vizionare plăcută!

■ **BogdanS**

#1 Leadtek WinFast TV PRO II

Feedback-ul primit de către cei de la Leadtek cu privire la „ne”standardele TV existente pe piaţa românească se observă prin buna funcţionare a produselor lor. În speţă, toate tunerele TV realizate sub această marcă se pare că beneficiază de o interfaţa completă în limba română, de ceea sunt mult mai simplu de utilizat chiar şi de cei mai puţin avizaţi. Toate posturile TV sunt recepţionate excelent indiferent de standardul în care acestea sunt emise atât în aer, cât şi pe cablu. O mare contribuţie o are şi chipset-ul AverLogic AL260C care, în tandem cu selectorul de canale TCL MPE05, oferă rezultate remarcabile în ceea ce priveşte vizionarea posturilor de televiziune chiar şi atunci când puterea semnalului TV nu este în forma sa cea mai bună. Telecomanda ce-l însoţeşte este uşor de utilizat, destul de mare ca format, ceea ce-i permite o amplasare mai aerisită a butoanelor. Poate dacă ar fi avut în schemă şi un receptor de pagini teletext, meniul ar fi fost complet.

Specificaţii:
Rezoluţie Maximă: 1440x900
Conectori Intrare Semnal: S-Video, RCA, VGA
Conectori Ieşire Semnal: VGA, Audio
Nota LEVEL: 8,59, Ofertant: PCCenter.ro, Preţ: 221 RON



#2 Compro VideoMate V300



Specificaţii:
Rezoluţie Maximă: 1680x1200
Conectori Intrare Semnal: VGA, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio
Conectori Ieşire Semnal: VGA, Audio
Nota LEVEL: 8,1, Ofertant: Royal Computers,
Preţ: 253 RON

#3 AVerMedia AVerTV Hybrid STB9



Specificaţii:
Rezoluţie Maximă: 1920x1200
Conectori Intrare Semnal: DVI, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio
Conectori Ieşire Semnal: DVI, Audio, S-Video, RCA
Nota LEVEL: 7,50, Ofertant: Onsite.ro,
Preţ: N/A

#4 Kworld TVBOX WS ProHD



Specificaţii:
Rezoluţie Maximă: 1680x1050
Conectori Intrare Semnal: VGA, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio
Conectori Ieşire Semnal: VGA, Audio
Nota LEVEL: 6,84, Ofertant: ITDirect,
Preţ: N/A

POZIŢIE	1	2	3	4
Nume	Leadtek WinFast TV PRO II	Compro VideoMate V300	AVerMedia AVerTV Hybrid STB9	Kworld TVBOX WS ProHD
Ofertant	PCCenter.ro	Royal Computers	Onsite.ro	ITDirect
Telefon	N/A	021-4102100	N/A	021-3205462
Preţ[RON]	221	253	N/A	N/A
		CARACTERISTICI		
Interfaţă în Limba Română	DA	DA	NU	NU
Rezoluţie Maximă	1440x900	1680x1200	1920x1200	1680x1050
Telecomandă	DA	DA	DA	DA
Recepţie Semnal Stereo	DA	DA	DA	DA
Sistem Recepţie	PAL BG + DK	PAL BG + DK	PAL BG + DK	PAL BG + DK / SECAM
Conectori Intrare Semnal	S-Video, RCA, VGA	VGA, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio	DVI, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio	VGA, RCA, S-Video, ZPbPr, Audio
Conectori Ieşire Semnal	VGA, Audio	VGA, Audio	DVI, Audio, S-Video, RCA	VGA, Audio
Functie Sleep	DA	DA	DA	DA
Software Adiţional	NU	NU	NU	NU
Timp Scanare Posturi	Normal	Rapid	Rapid	Normal
Manual Limba Română	DA	NU	NU	NU
Cabluri Conectare Incluse	Audio, VGA	Audio, VGA	Audio, VGA, Component	Audio, VGA, Component. RCA
Puncte Suplimentare	3	2	1	1
		REZULTATE MĂSURĂTORI		
Nota Performanţă	8.8	8	7.2	6.2
Nota Dotare	8.21	8.28	8.07	8.03
Nota LEVEL	**8.59**	**8.10**	**7.50**	**6.84**

#1 Leadtek **WinFast PalmTop TV**







Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: DA
Sistem Recepție: PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra: S-Video, RCA
Nota LEVEL: 9.07, Ofertant: PCCenter.ro,
Preț: 164 RON

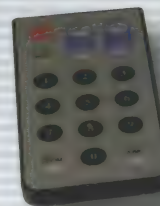
#2 AVerMedia **AVerTV USB2.0 Plus**





Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: NU
Sistem Recepție: PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra: S-Video, RCA
Nota LEVEL: 8.80, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 300 RON

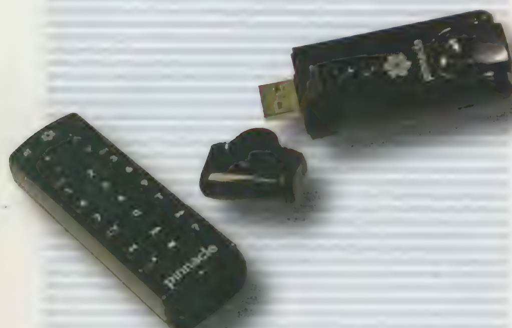
#3 PixelView **PlayTV 550 Hybrid**





Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: NU
Sistem Recepție: PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra: S-Video, RCA
Nota LEVEL: 6.91, Ofertant: IT Works,
Preț: 223 RON

#4 Pinnacle **PCTV Hybrid PRO Stick**



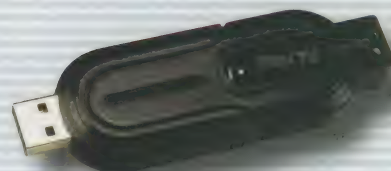
Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: DA
Sistem Recepție: PAL BG + DK
Conectori Extra: S-Video, RCA
Nota LEVEL: 6.65, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 266 RON

#5 Kworld **PlusTV Hybrid USB Stick**



Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: DA
Sistem Recepție: PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra: N/A
Nota LEVEL: 6.56, Ofertant: ITDirect,
Preț: N/A

#6 Kworld **PlusTV Analog USB Stick**



Specificații:
Program Vizualizare în Limba Română: DA
Sistem Recepție: PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra: N/A
Nota LEVEL: 6.35, Ofertant: ITDirect,
Preț: N/A

POZIȚIE	1	2	3	4	5	6
Nume	Leadtek WinFast PalmTop TV	AVerMedia AVerTV USB2.0 Plus	PixelView PlayTV 550 Hybrid	Pinnacle PCTV Hybrid PRO Stick	Kworld PlusTV Hybrid USB Stick	Kworld PlusTV Stick Analog USB
Ofertant	PCCenter.ro	Ultra PRO Computers	IT Works	Ultra PRO Computers	ITDirect	ITDirect
Telefon	N/A	N/A	021-2226715	031-4022292	021-3205462	021-3205462
Preț[RON]	164	300	223	266	N/A	N/A
			CARACTERISTICI			
Program Vizualizare în Limba Română	DA	NU	NU	DA	NU	NU
Telecomandă	DA	DA	DA	DA	DA	NU
Teletext	DA	DA	NU	DA	NU	NU
Recepție Semnal Stereo	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Radio FM	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Sistem Recepție	PAL BG + DK / SECAM	PAL BG + DK / SECAM	PAL BG + DK / SECAM	PAL BG + DK	PAL BG + DK / SECAM	PAL BG + DK / SECAM
Conectori Extra	S-Video, RCA	S-Video, RCA	S-Video, RCA	S-Video, RCA	-	-
Software Adițional	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Manual Limba Română	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Puncte Suplimentare	5	4	5	2	3	4
			REZULTATE MĂSURĂTORI			
Nota Calitate Imagine	9	9	8	7	8	8
Nota Calitate Captură	9	8	8	7	8	8
Nota Software de Vizualizare	9	9	3	3	4	4
Nota Performanță	9	8.8	6.25	5.6	6.6	6.6
Nota Dotare	9.19	8.79	8.14	8.60	6.49	5.89
Nota LEVEL	**9.07**	**8.80**	**6.91**	**6.65**	**6.56**	**6.35**

Samsung Serenata

Pentru că tot ne apropiem cu paşi repezi de minunata perioadă în care toată lumea este înnebunită după cadouri, vin şi eu să agit puţin apele, atrăgându-vă atenţia asupra unor telefoane uşor mai nonconformiste din punct de vedere al designului. Printre cele mai recente telefoane mobile ce au intrat în portofoliul companiei Samsung se numără şi modelul Serenata. Probabil s-au gândit că posesorul acestui telefon va atrage tinerele domnişoare care sunt înnebunite după serenadele pe care le-ar putea asculta la soneria telefonului. Ei bine, aspectul său este cel care atrage şi te face curios. Forma lui este cu totul neobişnuită, aproape că ai spune că e destul de ciudat cum îl ţii în mână, însă e doar o impresie falsă. Neobişnuit la acest telefon este şi suportul în care se aşază, poziţie ce este preluată de la telefoanele de tip DECT.

Tehnic, acest telefon oferă suficiente atuuri pentru a fi luat în seamă, mai ales că dispune de funcţii de MP3 / AAC şi WMA player, iar memoria internă pentru stocare este de 4 GB. Foarte ciudat, mai ales la un telefon de ultimă generaţie, camera foto nu este prezentă în peisaj.



Specificaţii Samsung Serenata

Reţele:	HSDPA / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	109 x 63 x 20 mm
Greutate:	136 grame
Ecran1:	TFT touchscreen – 256.000 culori, 640 x 240 pixeli
Cameră foto:	NU
Sunet:	Polifonic
Transfer date:	GPRS, 3G
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	până la 280 de ore
Talk time:	maximum 3 ore

Motorola ROKR E8

Nici concurenţa de la Motorola nu a lăsat-o mai moale şi lansează în această perioadă modelul E8 din seria ROKR. Este un telefon foarte extravagant, cu îmbunătăţiri vizibile de la formele „pătrăţoase" de la seria RAZR, la forme rotunjite mai atractive şi mai utile din punct de vedere al designului. Tastatura acestui telefon este complet „ascunsă" ea fiind de tip touch sensitive, ce se activează în funcţie de ce aplicaţie rulează pe telefon. În mod normal, e activă cea numerică, însă se schimbă dacă deschidem playerul MP3 sau folosim funcţiile incluse de aparat foto sau receptor de radio FM.





Dimensiuni: 115 x 53 x 10 mm
Greutate: 100 g
Display: TFT – 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 970 mAh
Stand-by: până la 300 de ore
Talk time: maximum 5 ore

Nokia 7900 Prism

În această perioadă, cei de la Nokia ne pun la dispoziţie o variantă puţin îmbunătăţită a lui 7500 Prism. Se remarcă uşoare modificări în ceea ce priveşte designul, câteva îmbunătăţiri tehnologice cu precădere în segmentul de conectivitate, un upgrade al memoriei interne ce acum totalizează 1024 MB şi un acumulator ceva mai încăpător. Acest gen de telefon împrumută foarte mult din personalitatea sa celui care îl utilizează, atât modelul 7500, cât şi 7900 Prism emanând eleganţă prin toţi „porii" săi.





Dimensiuni: 112 x 45 x 11 mm
Greutate: 101 g
Display: OLED – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 850 mAh
Stand-by: până la 240 de ore
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS

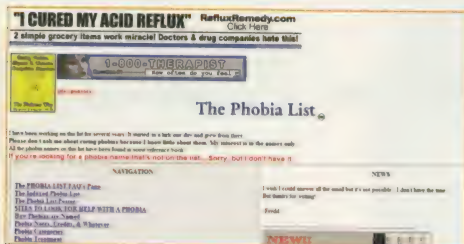
www.innerbody.com

Acum că eşti în creştere şi vrei să afli cum eşti făcut pe interior (ştiu că mai mult vrei să ştii cum eşti pe dinafară, dar asta e), tot ce trebuie să faci este să te rogi de ai tăi să îţi facă un abonament la net şi să intri pe www.innerbody.com. Tot ce vrei să afli despre sistemul digestiv, limfatic sau cardiovascular vei găsi doar la câteva clicuri distanţă.



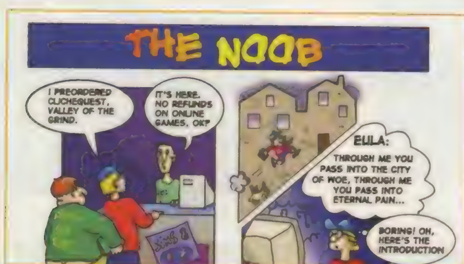
phobialist.com

Ţi-e frică de întuneric? Ţi-e frică de moarte? Ţi-e frică de şosete? Ţi-e frică de înălţime? Ţi-e frică de şobolani? Ţi-e frică de oameni? Ţi-e frică de pisici? Ţi-e frică de tomberoane? Ţi-e frică de clovni? Ţi-e frică de canapele de piele? Ţi-e frică de săpun? Ţi-e frică de Dumnezeu? Ţi-e frică de sex gratuit? Ţi-e frică de mine? Ţi-e frică de negri? Ţi-e frică de ziua de ieri? Ţi-e frică de oamenii curajoşi? Dacă te recunoşti într-una dintre fricile de mai sus, înseamnă că ai o fobie şi trebuie să afli cum o cheamă. Dacă le ai pe toate, înseamnă că ai o mare problemă şi trebui să te cauţi.



www.thenoobcomic.com

Lasă-mă să ghicesc câte ceva despre tine. Îţi place să te joci. Îţi place să te identifici cu un personaj fantastic cu puteri fantastice. Adică în fiecare RPG pe care îl joci te cheamă ori Aragorn, ori Legolas. Poate din când în când te emancipezi şi te cheamă Gandalf, iar când te prosteşti şi, dacă ai chef să faci mişto, alegi Frodo. Nicio problemă, nu eşti singurul. Problema este că al doilea individ care face acest lucru e un personaj de benzi desenate. Fabulos, nu? Eşti frate cu Pif şi Hercule şi te cheamă Frodo.



Mr. Brooks

Deşi sunt un duşman declarat al filmelor cu criminali psihopaţi, totuşi din când în când mai urmăresc câte unul, ca să-mi aduc aminte ce minţi periculoase au unii scenarişti. Evident, în general mă uit la distribuţie înainte, iar Mr. Brooks se prezintă foarte bine din punctul acesta de vedere. În rolurile principale sunt doi actori care au cam lipsit de pe marile ecrane în ultimii doi ani de zile, şi anume Kevin Costner, respectiv Demi Moore. Convins oarecum de prezenţa celor doi actori, m-am decis să urmăresc filmul. Având-ul ca regizor pe Bruce A. Evans, un nume aproape necunoscut şi fără cine ştie ce filmografie, Mr. Brooks ne pune în pielea unui individ, Mr. Earl Brooks, alias Kevin Costner, care are o dependenţă mai specială, de crimă. După ce a reuşit să stea „clean" pentru vreo doi ani de zile, alter-ego-ul său, Marshall (Wiliam Hurt) revine şi-l convinge pe criminal să-şi reia dependenţa, cu un cuplu de dansatori. Din





nefericire, criminalul este observat şi fotografiat pe geam. Surpriza apare când respectivul individ, în loc să meargă la poliţie, îl contactează pe Mr. Brooks şi îl „şantajează" nu pentru bani, ci ca să-l coopteze şi pe el la crimele sale. Pe parcursul filmului apar o mulţime de personaje interesante, printre care fiica sa, Jane (Danielle Panabaker), care se pare că i-a moştenit dependenţa. Ca să nu o lăsăm pe Demi Moore deoparte, ea joacă rolul detectivului Tracy Atwood, rol care nu iese cu nimic în evidenţă, exceptând şarmul dur al faimoasei actriţe. Concluzia este că deşi subiectul este oarecum banal şi specific american, calitatea este crescută foarte mult de prestanţa actorilor. În plus, îţi aduce aminte de lucrurile nu foarte bune care vin odată cu creşterea nivelului de trai.

■ Locke





SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

DINCOLO DE
AZEROTH...

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



DISPONIBIL ACUM

12+
www.pegi.info



Câştigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Heroes of Might and Magic IV Complete Edition a fost câştigat de către Moldovan Silviu din Ocniţa.

La concursul Level împreună cu **Gameshop.ro,** jocul Harry Potter and the Order of the Pheonix a fost câştigat de către Hiciu Viorel din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Popa Cornel din Coteşti a câştigat un Hercules Webcam deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Norbit: Andrasescu Cornel din Bucureşti, Trifoi Petru din Sighetul Marmaţiei, Binchici Bogdan din Arad, Popa Radu din Bistriţa şi Niculae Alexandru din Bucureşti.

REGULAMENT DE CONCURS

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





Sunshine

Există o anumită categorie de filme SF de care nu am mai avut parte în ultima vreme. Da, exact, mă refer la cele de calitate, că SF-uri în general am avut destule. Îmi aduc aminte nu de clasice, ci de unele mai recente, gen Ice Planet, A.I. sau Supernova, SF-uri care în marea majoritate au fost făcute



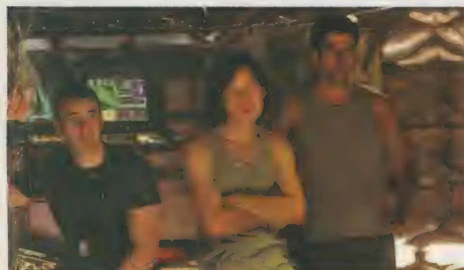


cu bugete destul de reduse. Dacă sunteți fani ai genului, știți exact la ce mă refer... ah, ca să nu mai vorbim de Event Horizon. Sunshine este un film care m-a surprins, pentru că deja aproape că renunțasem să mai cred că se mai fac genul acesta de filme. Într-un fel este de înțeles de ce a ieșit în față, regizor fiind celebrul Dany Boyle, același care a regizat Trainspotting și The Beach. Acestuia chiar îi ies filme bune din mână. Distribuția nu este fantastică, ci sunt, să zicem așa, oarecum actori de a doua mână, însă tineri și entuziaști. Ca subiect, este vorba despre faptul că în viitor, soarele a început să moară. A început să devină din ce în ce mai palid, iar Pământul a fost învăluit de frig și gheață. Într-un ultim efort pentru supraviețuire, pământenii trimit o navă având la bord o bombă specială care avea ca scop reactivarea reacțiilor termonucleare din



soare pentru încă vreo câteva mii de ani. Însă aceasta nu a fost prima expediție de acest gen. Prima a dispărut din motive necunoscute. Ceea ce m-a surprins la acest film nu au fost efectele speciale, ci atmosfera, care mi-a amintit de clasicele Alien sau Event Horizon. Să nu credeți că e un film cu extratereștri, pentru că nu e cazul. Regizorul a preferat să se orienteze mai mult spre natura umană și labilitatea psihicului în condiții extreme. Subiectul, scenele și acuratețea datelor științifice fac din Sunshine o amintire de durată și care te lasă serios pe gânduri. Pentru multă vreme...

■ **Locke**

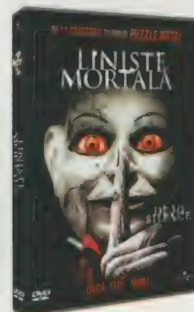


Hot Fuzz
Conspirația



An: 2007
Regia: Edgar Wright
Gen: Acțiune / Comedie / Crimă
Distribuție: Simon Pegg, Nick Frost, Jim Broadbent, Timothy Dalton, Steve Coogan
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Dead Silence - Extended Edition
Linişte mortală



An: 2007
Regia: James Wan
Gen: Horror, Thriller
Distribuție: Ryan Kwanten, Amber Valletta, Donnie Wahlberg
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Thank You for Smoking
Mulțumim că fumați!



An: 2005
Regia: Jason Reitman
Gen: Comedie, Dramă
Distribuție: Aaron Eckhart, Maria Bello, Katie Holmes, Robert Duvall, Cameron Wright, Adam Brody
Suport: DVD
Un produs: PROROM

See No Evil
Colecționarul de ochi



An: 2006
Regia: Gregory Dark
Gen: Thriller, Horror
Distribuție: Glen Jacobs aka Kane, Christina Vidal
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Isolation
Experimentul



An: 2005
Regia: Billy O'Brien
Gen: Horror, Thriller
Distribuție: Essie Davis
Suport: DVD
Un produs: PROROM



E mâna ei, nu săriți așa.
Imagine primită de la Axel Myself.



Dacă nu-și permit majorete, trebui să o facă și pe asta. **Imagine primită de la Czank Csaba.**



Nu știu șefu'. Așa l-a adus curierul.
Imagine trimisă de Marius Adrian.



Se știe că e sport de contact.
Imagine trimisă de Vass Sandor.



Audi-ul are un ușor avans...
Imagine primită de la Valeriu Bacioiu.



Acum chiar avem și extratereștri.
Imagine primită de la Gherman Dany.



Moș Martin Alb pasionat de hipism.
Imagine trimisă de Cătălin Ștefan.

Câștigătorul din acest număr este Axel Myself

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Cu până la **44%** mai ieftin decât la chioşc

Acum vă abonaţi la LEVEL mult mai uşor, plătind şi completând on-line talonul de abonament!

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.





Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!

Veţi fi la curent cu tot ce se întâmplă în industria jocurilor video.

Completaţi talonul de abonament on-line la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente sau d ecupaţi talonul de mai jos, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu copia chitanţei sau a ordinului de plată pe adresa: **Bădescu Ioana, OP2 CP 4 500530 Braşov**, pe fax la numerele 0268-418728, 0368-415003 sau prin e-mail la adresa alex_draghini@vogelburda.ro.

11/2007

DA, doresc un abonament la revista LEVEL

Ediţia cu DVD 9 GB

- ☐ 6 luni, la preţul de 50 lei
- ☐ 12 luni, la preţul de 90 lei

începând cu luna ______ ☐ Da, am mai fost abonat cu codul ______

Denumirea firmei / C.U.I. ______

Nume, prenume ______

Vârstă ______ Ocupaţie ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______

Cod Poştal ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Mai puteţi comanda:

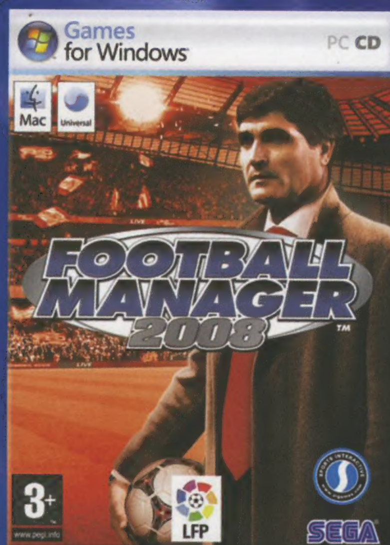
- CHIP Special Photoshop **NOU** — 9,98 lei/bucată — nr. de bucăţi ______
- CHIP Foto-Video Digital (octombrie 2007) **NOU** — 10 lei/bucată — nr. de bucăţi ______
- CHIP Special Automobilul Viitorului — 9,98 lei/bucată — nr. de bucăţi ______

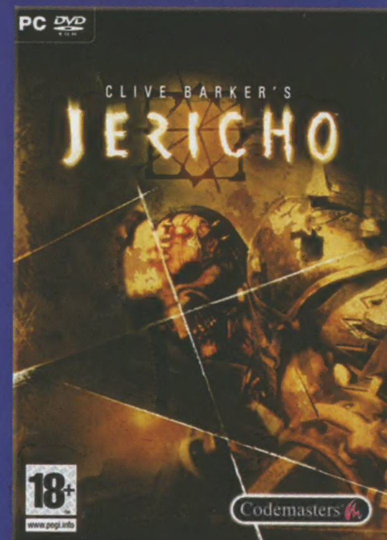
Înainte de a efectua plata la revistele CHIP Special, vă rugăm să telefonaţi la redacţie, pentru a vă asigura că mai există pe stoc revistele dorite. 0268-418728; 0368-415003

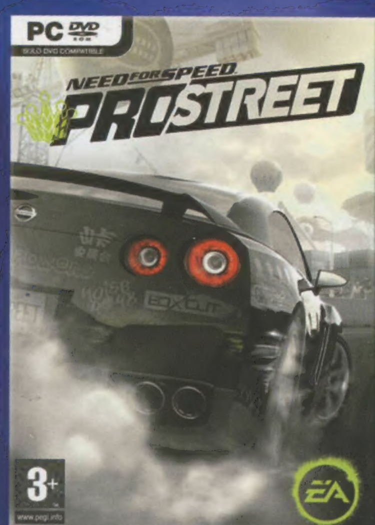
- Plata se poate efectua prin mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs!


PC DVD
The Orange Box
FEATURING
Half-Life 2: Episode Two
Team Fortress 2
AND INTRODUCING Portal
15
ALSO INCLUDES Half-Life 2 AND Episode One
VALVE


Games for Windows
PC CD
Mac
Universal
FOOTBALL MANAGER 2008
3+
LFP
SEGA


PC DVD
CLIVE BARKER'S
JERICHO
18+
Codemasters


PC DVD
NEED FOR SPEED
PROSTREET
3+
EA


Games for Windows
PC DVD
THE WITCHER
18+
BIOWARE
CDPROJEKT
ATARI